MASTER OF ORION 3 ■ RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC ■ MISTMARE

42 APR. 2003 116 PAGINI 58.000 LEI

"A întreba dacă PC-urile pot să gândească e ca şi cum ai întreba dacă submarinele pot să înoate" - Edsgar Dijkstra

http://www.xtrempc.ro

XtremPC

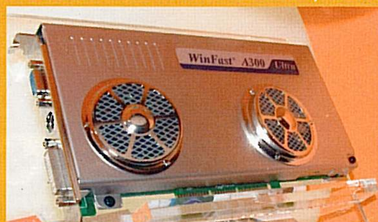
UMFLĂ POTUL!
diverta
- HP Photosmart 720
- Logitech Z560
- PALM ZIRE PDA

DVD CINEMA
MULTIPLEX PENTRU ACASĂ

CEL MAI MARE TÂRG DE IT DIN EUROPA
CeBIT 2003

CONECTAREA WIRELESS
TRENDUL NOULUI MILENIU

WINFAST A300 ULTRA
GEFORCE FX SILENŢIOS



INTEL CENTRINO
PROCESOR MOBIL CU CONSUM REDUS

FREELANCER
CANDIDAT LA TITLUL DE CEL MAI BUN JOC DE STRATEGIE AL ANULUI



UN JOC ORIGINAL GRATUIT pentru abonamentele pe 2003

GRANITE BAY vs SiS655: DUAL-CHANNEL PENTRU PENTIUM4

Leadtek®

MULTIMEDIA

WinFast CINEMA
Tuner-ul ideal pentru plăcile WinFast MyVIVO CINEMA. Luând forma unui TV-BOX extern, WinFast CINEMA elimină orice posibile interferențe dinlnterlorul PC-ului, garantând o imagine de cristal.



WinFast VC100XP
Dacă utilizezi o placă video fără capacități VIVO este momentul pentru upgrade. VC100XP este o placă add-on care adaugă plăcii tale video facilitățile de care ai beneficia dacă ai deține o placă video Leadtek cu opțiuni MyVIVO.



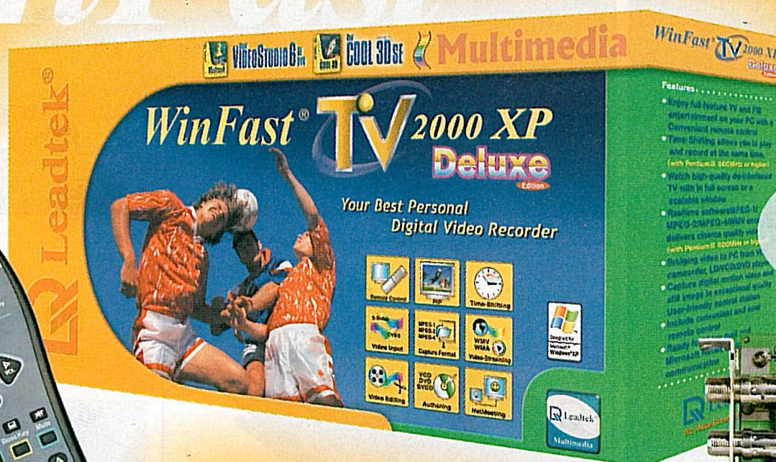
PVR

WinFast Disk USB 128/256MB
Cel mai rapid, comod și sigur mod de a-ți transporta datele. Memoria portabilă WinFast asigură o viteză de transfer deosebită, posibilitate de protejare a detalor, siguranță totală a integrității informațiilor transportate și capacitate de 128MB sau 256MB.

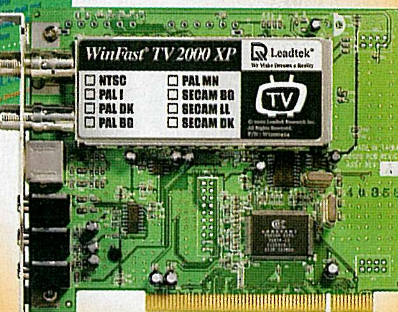


WinFast





PVR



WinFast TV2000XP Deluxe este cea mai reprezentativă întruchipare a seriei **TV2000XP.** Constituie modalitatea ideală prin care îți poți transforma PC-ul într-un televizor sau într-un centru multimedia.

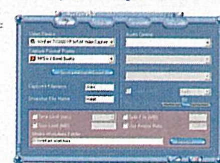
- Captură: MPEG-1/MPEG-2/MPEG-4 + MP3/WMA
- Standarde: PAL BG / PAL DK
- StereoFM: 76Mhz ~ 108Mhz / 181 canale
- Bundle: Video Studio 6.0; WinFastDVD

Time-Shifting



Nu vei mai pierde niciodată programul tău TV favorit. Pui pauză și revezi programul TV de unde l-ai oprit!

Profil de captură



Setarea modului de captură se face foarte ușor. MPEG1/MPEG2 VCD/DVD sau audio MPEG3 pot fi setate imediat.

PIP - picture in picture



O imagine pentru un program live și alta pentru un program înregistrat. Pot fi de asemenea urmărite în paralel două programe înregistrate.

Interfața user-friendly

Foarte ușor de accesat și utilizat, interfața PVR permite accesul imediat la cele mai importante opțiuni.



Control panel all-in-one

Permite accesul rapid la programele TV și FM favorite dar și la redarea fișierelor capturate în prealabil din aceste surse.



Ce este PVR?

PVR

PVR (Personal Video Recorder) este programul creat de Leadtek pentru utilizarea optimă a produselor WinFast ce dețin sau utilizează opțiuni MyVIVO. PVR include funcții complexe de captură alături de facilități de redare ca: picture-in-picture, de-interlace sau time-shifting.

Produse PVR: 1. Plăci video WinFast A280, A280LE, A180 - MyVIVO
2. Multimedia WinFast TV2000XP Expert/Deluxe/Standard, VC100 XP, CINEMA

Gravitaţie IT în jurul expoziţiei CeBIT

De modul cum se prezintă o firmă la CeBIT depinde de multe ori viitorul afacerii şi poate însemna succes sau faliment. Expoziţia de la CeBIT contează pentru lumea IT mult mai mult decât am fi înclinaţi să credem iar evenimentul nu se închide odată cu plecarea expozanţilor şi a vizitatorilor. Mulţi jucători importanţi pe această scenă aşteaptă CeBIT-ul să observe tendinţa concurenţei şi după aceea hotărăsc stategia de marketing. În multe cazuri aici se hotărăşte viitorul tehnologiilor IT aşa cum este cazul formatelor DVD+R/RW şi DVD-R/RW. Deoarece nu se ştie încă ce format va fi adoptat, majoritatea producătorilor de unităţi inscriptoare DVD au prezentat la CeBIT câte două tipuri din toate modelele: unul compatibil cu standardul DVD+R/RW celălalt cu DVD-R/RW. Reprezentanţii acestor mari firme ne-au spus că au aşteptat această expoziţie pentru a decide ce standard vor folosi în viitor.

Toţi participanţii la CeBIT aşteaptă acest eveniment pentru a anunţa produse sau tehnologii ce vor fi disponibile anul acesta. Din acest punct de vedere putem afirma că anul IT nu începe nici la 1 ianuarie, nici de Anul Nou chinezesc. Anul IT 2003 a început odată cu CeBIT-ul şi este un an decisiv prin schimbările importante ce vor avea loc. Dintre aceste evenimente putem aminti: monitoarele LCD vor înlocui pe cele CRT, se va alege un standard pentru DVD-urile inscriptibile, tehnologiile wireless ne vor scăpa de cabluri şi camerele foto digitale vor fi accesibile din punct de vedere al preţului.

CeBIT-ul este locul unde firmele au posibilitatea să-şi îmbunătăţească imaginea în faţa partenerilor, cumpărătorilor sau a presei. Standurile mari şi fastuoase inspiră putere şi încredere iar firmele care nici măcar nu sunt prezente sunt suspectate de probleme financiare.

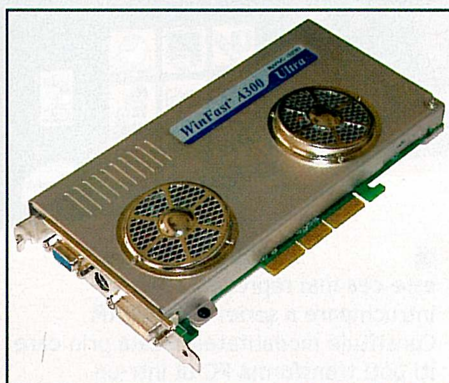
Un observator atent al acestei expoziţii poate analiza foarte uşor evoluţia firmelor din simpla comparaţie a modului de prezentare la două sau mai multe ediţii CeBIT. Firme ce au avut în trecut standuri minuscule (un exemplu ar fi Jetway) sau nici nu au participat (Albatron) anul acesta s-au prezentat cu standuri impresionante. Alte firme ne-au surprins prin lipsa de la acest eveniment (Verbatim, Chaintech sau Antec).

Realizând o paralelă cu CeBIT ne întrebăm ce influenţă va avea CERF-ul (15-19 aprilie) asupra comunităţii IT din România? Aşteptăm ca de obicei părerile voastre la redacţia@xtrempc.ro.

Echipa XtremPC

CUPRINS





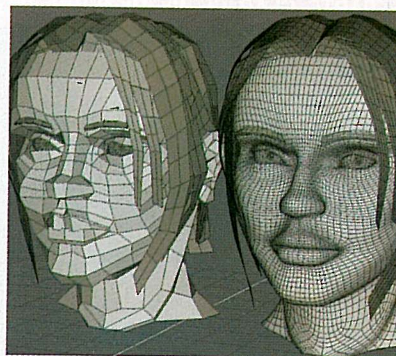
APRILIE



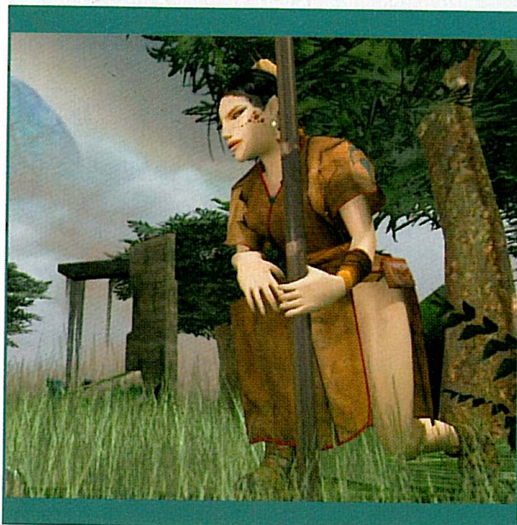


102 FREELANCER
Întregul univers vă așteaptă

062 DIVERSE
Placă de sunet, CD-RW, Memorie flash, rack HDD extern



076 AMAPI DESIGNER 7
Francezii se pricep și la grafica 3D, nu doar la croissant și șampanie



082 PASIONAT DE GRAFICA Viața este grea atunci când îți urmezi visurile



091 DINCOLO DE STAR ANCESTOR
"Space opera" în adevăratul sens al cuvântului

Echipa
Adrian Dorobăț redactor șef
Liviu Marica redactor hardware
Ionuț Popa redactor hardware
Gabriel Boacă redactor hardware
Bogdan Bridinel redactor jocuri

Design
Cristina Imireanu tehnoredactare
Florian Marina grafică

Publicitate & PR
Cristina Savu manager vânzări
cristinasavu@xtrempc.ro

Foreign advertising
E-mail: advertising@xtrempc.ro

Redacția
Str. Alexandru Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Articole ale cititorilor
E-mail: cititori@xtrempc.ro

Probleme hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

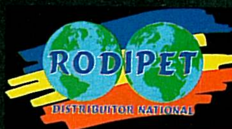
Probleme legate de produsele testate
E-mail: pretulcorect@xtrempc.ro

Producție
Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

Publisher
Romas S.R.L.
Str. Alexandru Puskin 18, București 1
Telefon: 021-231.28.66

ISSN
1582-2818

Distribuitor național



HOBBY

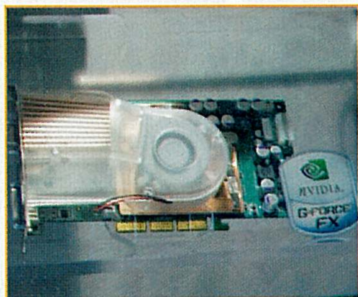
PRIMA IMPRESIE

AVANPREMIERE

PREZENTARI

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



"Nu putem decât să sperăm ca 3DMark2003 să fie cât mai repede pus la punct, astfel încât să vedem performanţele obiective şi nu performanţele subiective induse de alţii."

CONTRAEDITORIAL: CITITORII AU CUVANTUL

În numărul trecut vorbeam (din nou) despre războiul dintre NVIDIA şi ATi şi despre cum rezultatele primelor teste erau defavorabile GeForce FX. Ne întrebam dacă nu cumva ciclul de producţie pierdut cu fabricarea chipset-ului grafic pentru Xbox îşi spune cuvântul în evoluţia NVIDIA şi dacă poziţia lor de lideri pe piaţă nu este ameninţată de noua gamă de chipset-uri de la ATi şi de la SiS. Iată ce au avut de spus cititorii.

"NU ESTE FOARTE CLAR CE NE REZERVA VIITORUL."

De la: Stanea Daniel (stanea_daniel@yahoo.com)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Doresc să-mi expun părerea referitor la editorialul din XPC 41 (NVIDIA nu contraatacă). Consumatorul (de IT&C) obişnuit este supus la tot felul de riscuri: riscul de a cumpăra o placă contrafăcută sau "no name", riscul de a "nimeri" o placă defectă sau cu o fiabilitate îndoielnică, riscul de a fi păcălit de producătorul chipului grafic (vezi optimizările pentru driverii chipului R200) şi mai nou lipsa de încredere în cel mai popular benchmark. În cine să mai avem încredere?

Lupta disperată de a acapara noi clienţi a făcut ca marile firme de hardware şi software să încalce orice fel de etică, prin mascarea mai mult sau mai puţin intenţionată a performanţelor globale ale plăcii/soft-ului produs.

În cazul lui R200 (Radeon 8500) driverii acestei plăci au beneficiat de optimizări "speciale" din partea firmei ATi pentru a obţine rezultate superioare în Quake III. Acelaşi lucru a făcut şi NVIDIA pentru 3DMark2001 şi Quake III. Chiar dacă nu arată performanţa generală a plăcii, beneficiem de un spor de performanţă în respectivele aplicaţii. Lucru dorit, cred eu, de oricine. Dar ce ne facem atunci când dorim să aflăm performanţa reală a plăcii grafice? Apelăm cu încredere la benchmark-ul celor de la Mad Onion. Zic apelăm pentru că iată cei de la Futuremark şi-au schimbat nu numai numele ci şi modul de testare a plăcilor grafice, punând la îndoială etica producătorului şi implicit întregul sistem de testare şi notare, care se vroia neutru faţă de orice producător de chipuri grafice.

Întrebarea normală care se pune este: Pe cine o să afecteze aceste schimbări? Aţi ghicit, pe noi, utilizatorii de rând. Utilizatori dispuşi să plătească sute de dolari pentru a avea câteva fps-uri în plus. Iar dacă acest lucru nu se întâmplă investiţia este extrem de... neplăcută.

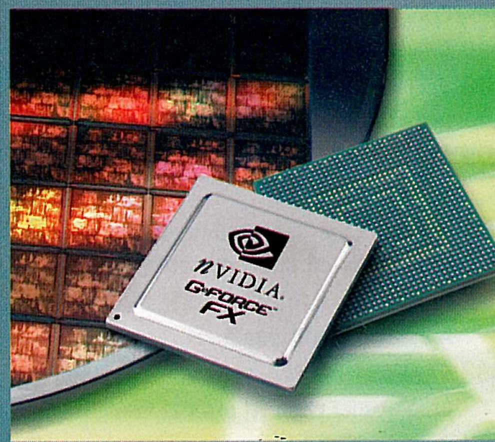
Ce ne rezervă viitorul? Nu putem decât să sperăm ca 3DMark2003 să fie cât mai repede pus la punct, astfel încât să vedem performanţele obiective şi nu performanţele subiective induse de alţii.

Cât despre întrebarea care ne macină pe toţi: va reuşi ATi să zdrobească NVIDIA cu noul R350? Este prematur să lansăm speculaţii. Ca o profeţie (despre trecut, dacă vreţi) pentru acest an, chiar şi pentru următorii ani, SIS-ul va avea o evoluţie interesantă şi de ce nu, spectaculoasă. Cu un GPU bun (care cu timpul, să sperăm, va creşte în performanţă într-un ritm mult mai rapid), suport hardware pentru DirectX 9 şi memorii de top, toate la un preţ imbatabil. Xabre II va fi cu siguranţă o alegere inspirată mai ales pentru noi românii.

"NVIDIA PRIMESTE O LECTIE DURA DE LA ATI."

De la: Ionescu Andrei (drusca@k.ro)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

ATI va lansa în următoarele săptămâni noile plăci video 9800, 9600 şi 9200 (eventual fiecare şi cu varianta PRO) iar în magazine plăcile NVIDIA Geforce FX sunt de negăsit. Se pare că NVIDIA primeşte o lecţie dură de la ATI şi sincer sunt foarte bucuros că acest lucru se întâmplă pentru că începuseră cu multe figuri. Să ne amintim de momentul în care a apărut KYRO II, atacat foarte tare de NVIDIA, care afirma că sunt instabile şi ca atare nu ar trebui cumpărate. Se pare că acum le-a venit şi lor rândul. :)) În altă ordine de idei sper ca NV35 să fie un succes pentru că altfel se duc de râpă şi asta nu e bine.



INTRA IN CONTACT!


ADRESA:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1


E-MAIL:
redactia@xtrempc.ro

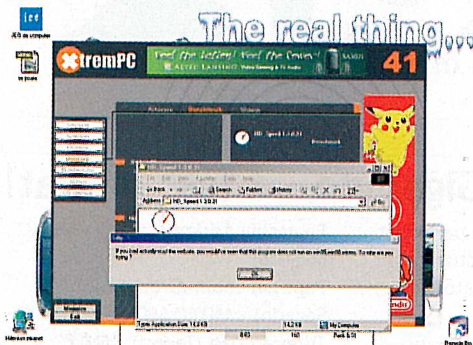

TELEFON:
021-231.28.66


FAX:
021-231.28.66

››› SE MAI INTAMPLA SI LA NOI ›››

De la: Florin-Mugurel (ice@comtrust.ro)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Sincer îmi place mult revista, dar în ultima vreme dacă aș avea ceva de reproșat este faptul că ne arătați prea multe teste de monitoare și tot felul pe pagini întregi, vă rog nu vă luați după CHIP că eu tocmai de aia am și renunțat la a mai cumpăra acea revistă, cât despre foto... pe mine m-a amuzat.



XtremPC: Avem în revistă teste mari, dar și teste mici. Cuvântul cheie este varietate. Fotografia este amuzantă. Trimite-o și la CHIP, să vedem dacă o publică.

››› CRITICI SI SUGESTII ›››

De la: Kralizec Kralizec (kralizec1@yahoo.com)
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Vă scriu deoarece am unele nemulțumiri în legătură cu numărul 41 al revistei. Una dintre ele ar fi repetarea fără rost a articolelor: la paginile 14 și 15 se găsește în formă aproape identică știrea despre "4-Channel RDRAM". Este oare chiar așa de importantă încât trebuia repetată?

Un al doilea lucru care nu își are locul în revistă (în afară decât de a ocupa fără rost spațiul) este rubrica "Sistemul cititorului XtremPC". Ce importanță are cum arată la exterior sistemul unui necunoscut? Important este ce poate să facă cu el și pentru asta există rubrica "Galerii Xtreme". Și acum și niște sugestii. Mi-ar plăcea să publicați o prezentare la Master Of Orion 3 (cred că merită mai mult decât alte jocuri pe care le-ați prezentat și care nu au luat mai mult de 7). Sporadic ați publicat știri despre chip-uri destinate laptop-urilor sau chiar prezentări ale unor astfel de sisteme. Poate că nu ar fi rău să faceți un test comparativ mai mare cu ceea ce oferă firmele românești în acest domeniu al notebook-urilor.

XtremPC: Știrea despre "4-Channel RDRAM" se repetă într-adevăr și mulțumim că ne-ai semnalat această eroare de tehnoredactare. Dar nu credem că acest caz izolat poate fi descris prin sintagma "repetarea fără rost a articolelor". Iar sistemul cititorului XPC este o rubrică apreciată. Cel puțin de cei al căror sistem apare acolo. Serios acum, vom renunța la ea pe viitor.

Prezentare la Master of Orion 3 vei găsi chiar în cadrul acestui număr. Deși autorul articolului a fost încântat de rezultatul muncii celor de la Quick Silver, părerile de pe web sunt împărțite, majoritatea criticilor căzând de acord că nu s-a ridicat la înălțimea așteptărilor.

În ceea ce privește notebook-urile, cererea de informații din acest domeniu este mult mai mică decât ai crede. Oricum, poți găsi o pagină dedicată lor în cadrul reportajului de la CeBIT 2003.

››› ACUZATII VEHEMENTE ›››

De la: "me again" (wintery_pine@yahoo.com)
Pentru: redacția@xtrempc.ro

Goana după senzațional a marcat ultimele 2 numere ale XtremPC-ului... va să zică există dom'le și fete care-și irosesc banii pe produse specifice ale inteligenței masculine... ce bizar. Dincolo de ieftinul situației nu pot să nu remarc asemănarea izbitoare cu un fenomen asemănător care a trăit și apoi murit în paginile Level-ului acum vreo 3 ani. Mi se pare puerilă (falsă) mirarea unora ca voi, care prin job description sunt legați direct de evenimente și evoluții ale domeniului IT. Pare puțin probabil să nu fi auzit de clanuri cu componență parțial sau chiar integral feminină. Dacă acesta este cazul, este trist că vă lipsește pulsul gaming-ului autohton. E ușor de presupus existența unui puls informatic în rândurile sexului slab... De cealaltă parte șad și rânjesc domnișoare precum Unforgiven și Alma care fructifică - într-o manieră discutabilă - vâlva pe care o creează și culeg laurii admirativi ai "tuturor celorlalți cititori" ai revistei. E penibil... Feministe versus misogini, toți așteptând să fie uimiți de excepțiile pe care le anticipează. Sunt fete care deslușesc tainele PC-ului, așa cum sunt indivizi care-și dezvoltă "latura feminină". It's all in a dog's life. Așa că hai să nu ne mai entuziasmăm penibil în fața unor întâmplări care de mult și-au pierdut unicitatea sau izul de nou.

XtremPC: O opinie dură, sub a cărei suprafață țepoasă se ascunde o moliciune dată de lipsa de argumente. Competența noastră este pusă la îndoială pentru că (ropot de tobe) nu am auzit de o componentă de bază a domeniului IT - clanurile de CounterStrike cu o componență parțial sau integral feminină. Dacă memoria nu ne face feste, chiar am avut un reportaj despre un clan feminin de CS, acum multe numere. Și credem că a fost destul de evident că motivul pentru care au format respectivul clan este de a "culege laurii admirativi" ai tuturor celorlalți jucători de CS.

Ca să punem punctul pe XtremPC, excepțiile confirmă regula și avem de partea noastră statistica, care demonstrează indubitabil că misoginii versați în ale calculatoarelor sunt mult mai mulți decât reprezentantele sexului slab. Iar sondajele făcute de-a lungul timpului ne arată că situația este valabilă și pentru publicul XtremPC. Nici nu vrem să ne gândim să pornim o discuție despre "indivizii care își dezvoltă latura feminină".

CU OCHII PE FORUM!

ioanaraluca

Sunt revoltată... Cum adică femeile nu citesc revista? Cum adică nu sunt interesate decât de Solitaire și Chat? Eu citesc revista de la începutul anului 2001 și am martori că sunt de sex feminin... Deci... vorbeați serios când afirmați că nu credeți că femeile citesc revista? Care este părerea forumiștilor asupra acestui subiect?

shogun

Până la urmă nu se rezumă decât la mentalitate și nimic mai mult. Recunosc că și eu încă mai am ideea preconcepută care spune că femeile nu sunt atât de "compatibile" cu calculatoarele în comparație cu bărbații.

Sir Ice

Nu știu de ce vi se pare așa ciudat că citesc și fete revista, că doar e frumos colorată. Acum, lăsând șovinismul deoparte, nu ați văzut că la Cibernetică și la Politehnică sunt și STUDENTE (unele chiar drăguțe)?

XtremPC: **"Șovinismul"?!**

keos

Deci, nu știu cum să vă zic da' io sunt la Info(UBB Cluj) și aici sunt o grămadă de tipe care le au cu calculatoarele. Trebuie să recunosc că puține sunt "drăguțe"... Oricum am toată stima pentru ele. Deci Ioana sau Raluca să știi că tipele de genu' tău sunt apreciate de gameri...

bomath

Mentalitatea s-a schimbat puțin, dar doar atât. Dacă voi nu vă aduceți aminte, eu știu că acum ceva vreme (să fi tot fost 2001... haideți băieți, puteți să vă amintiți, doar s-a întâmplat mileniul asta) a fost o persoană de sex feminin în redacție și pe deasupra chiar era redactor. Însă forumul era plin de (încerc să găsesc un cuvânt mai moale, dar nu e cazul; acesta e cel mai descriptiv) injurii la adresa ei. Am apreciat enorm review-urile sale (puține, câte au fost; încă îmi mai aduc aminte că cel legat de Cabela Off-Road Adventure mi-a arătat că se poate și altfel), iar Black Mail-ul era o continuă provocare. Din păcate misoginismul și atacurile ieftine cred că au jucat un rol important, poate chiar decisiv, în plecarea sa din rândurile XPC-ului.

Și cine citește caseta redacțională tot ar putea remarca niște nume:
Cristina Imireanu, tehnoredactare (btw, arată excelent revista!)
Cristina Savu, manager vânzări (aha... acum știu cui să-mi pârăsc chioșcu' de ziare când nu-mi găsesc revista).

Câți dintre voi au venit cu o floare, fie ea și virtuală (aici pe forum) pentru cele pe care le sărbătorim de 8 Martie?

Anggell

Haha. Singura femeie pe care am văzut-o să citească XtremPC a fost odată pe tren când ea mi-a imprumutat ziarul și eu ei XtremPC-ul. Reacția a fost exact cum mă așteptam: l-a răsfoit rapid până a ajuns la un articol cu Virtual Makeover Cosmopolitan sau cum se mai cheamă programelul ăla. Acolo s-a oprit și chiar a citit. Ce vreți și voi?? Era din ASE fata.

hardware

testele indispensabile pentru achiziția oricărui produs

Rezultatele concursului Umflă Potul - 40

"Potul" 40 - CARO Group & Gigabyte - a fost umflat!

Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 40 au fost oferite de **CARO Group** și **Gigabyte.** CARO Group a oferit 3 carcase ANTEC SLK3700AMB, 2 carcase ANTEC 660AMG și o carcasă ANTEC Plusview cu sursă TRUE POWER 430. Premiile Gigabyte au constat într-o placă video MAYA II Radeon9500 și trei plăci de bază Socket478: 8GE667PRO, 8SG667, 8PE667 Ultra. Cei care au răspuns corect la întrebări și au trimis taloanele de participare până pe data de 23 martie (data poștei) au participat la tragerea la sorți efectuată la sediul redacției. Câștigătorii sunt:

Jugănaru Tudor Marius (Satu Mare) - Gigabyte MAYA II Radeon9500;
Chiru Alexandru (Mangalia) - Gigabyte 8PE667 PRO;
Popa Dragoș (București) - Gigabyte 8PE667 Ultra;
Boureanu Florin (Iași) - Gigabyte 8SG667;
Marian Mihail (Călărași) - ANTEC PLUSVIEW;
Paraschiv Adrian (Galați) - ANTEC 660AMB;
Popescu Sabin (Drobeta Turnu Severin) - ANTEC 660AMB;
Tudoran Dan (Tecuci) - ANTEC SLK3700AMB;
Dogărel Alexandru (Oravița) - ANTEC SLK3700AMB;
Ioniță Cristian (Ploiești) - ANTEC SLK3700AMB.

Filmele tragerilor la sorți le puteți viziona de pe CD-ul revistei. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă potul!".














LEADTEK A300 ULTRA TD MYVIVO

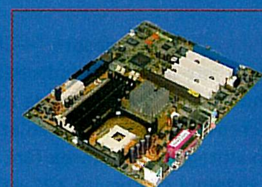




Soluția foarte bună de răcire și performanțele deosebite au adus plăcii video Leadtek A300 GeForce FX 5800 Ultra titlul de produsul lunii.

ASUS P4G8X DELUXE / GD-UAY





Creșterile de performanță aduse de tehnologia dual-channel recomandă ASUS P4G8X Deluxe / GD-UAY drept noul lider al performanței pentru platforma Pentium 4. Dotările bogate nu pot decât să crească valoarea produsului.

PULSUL CEBIT

Luna aceasta am luat „pulsul" la Expoziția IT CeBIT 2003.



SAMANTHA BRIZZI

WAITEC - Manager Marketing

Care este viitorul monitoarelor LCD?
Volumul vânzărilor monitoarelor LCD (66 milioane) va depăși în 2004 pe cel al monitoarelor CRT (43 milioane).

Ce tip de monitoare oferiți?
Am lansat de curând două modele de monitoare LCD: Shining 151 (15") și Shining 181 (18"). Valentino Rossi și Tohru Okawa din echipa Honda vor folosi monitoare LCD Waitech în Campionatul Mondial MotoGP 2003.



JEANNINE ROETZER

HYUNDAI - Sales Assit. Manager

Care este viitorul monitoarelor LCD?
Monitoarele LCD cu diagonală de 15" sunt costisitoare din punct de vedere al fabricației, prin urmare se va renunța în timp la ele. Cele de 17" și 18" se vor ieftini începând cu anul viitor astfel încât vor fi accesibile tuturor categoriilor de utilizatori.

Ce tip de monitoare oferiți?
Oferim atât monitoare TFT, Flat cât și CRT. Ne vom orienta în viitor mai mult pe monitoarele TFT.



SERENE HSU

SiS - Marketing Engineer

Ce avantaje aduce chipsetul SiS748?
Este primul chipset pentru procesoarele AMD care are suport pentru FSB 400MHz. SiS748 are suport pentru DDR400 și AGP8X. Lucru sincron FSB400 cu DDR400 va îmbunătăți performanțele platformei AMD.

Ce performanțe va avea următorul GPU de la SiS?
Istoria a dovedit că ierarhia procesoarelor grafice se poate schimba foarte ușor. Viitorul GPU de la SiS va ținti spre topul acceleratoarelor grafice.



ADAM FOAT & ANDREW HUMBER

NVIDIA - PR Manager

Ce este GeForce FX Go?
Este o soluție grafică de ultimă generație ce permite utilizatorilor de notebook să ruleze aplicații complexe 3D. Deoarece preia o mare parte din sarcinile CPU se ajunge la un consum total mai mic în timpul aplicațiilor 3D.

Câte variante de GeForce FX Go vor exista?
Vor fi două modele: GeForce FX Go5600 și GeForce FX Go5200 (variantă care nu va dispune de tehnologia Intellisample).



HEIDI BERGER

WESTERN DIGITAL - Marketing Director

Care este viitorul Serial ATA?
Chiar dacă majoritatea plăcilor de bază au suport pentru această tehnologie va mai trece cel puțin un an până la o tranziție la Serial ATA.

Ce este noul HDD Raptor?
Este un HDD Serial ATA cu 10000 rpm și un timp de acces de 5.2ms. Este destinat serverelor și oferă performanțe comparabile cu cele obținute cu HDD SCSI la un preț cu 30% mai mic.



JANET WEBSKOWSKI

ABIT - Marketing Manager

Aveți o soluție proprie pentru răcirea GeForce FX?
Vom folosi sistemul de răcire OTES 3. Acesta va oferi un nivel redus al zgomotului atunci când aplicațiile nu solicită foarte mult placa video.

Ce noutăți aveți pentru doritorii de overcloking?
ABIT va continua să ofere ca și până acum plăci de bază cu opțiuni foarte bune pentru overcloking. Acesta va putea fi realizat din Windows pentru procesor și pentru placa video.

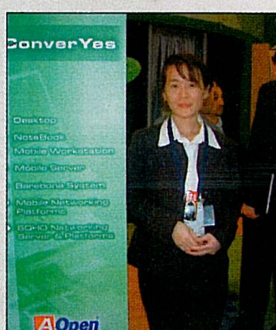


RENE FROELEKE & FRIEDERIKE WEISS

ATI - Marketing Manager / PR Specialist

Când va fi disponibil Radeon 9800 Pro?
Radeon 9800 Pro va fi disponibil în luna aprilie, iar versiunea cu 256 MB va fi pe piață în a doua jumătate a acestui an.

Ce avantaje aduce MOBILITY RADEON 9600?
MOBILITY RADEON 9600 este primul GPU cu suport pentru DirectX 9.0. Lista cu tehnologiile folosite este impresionantă: SMARTSHADER™ 2.0, OVERDRIVE™, HyperM™, SMOOTHVISION™ 2.1, POWERPLAY™ 4.0, AGP8X.



SANDRA KUO

AOpen - Marketing Manager

Ce este tehnologia VacuumTube?
VacuumTube este în esență o valvă electronică care controlează fluxul de electroni.

De ce această tehnologie oferă o calitate superioară sistemului audio integrat pe plăcile de bază?
Cu această tehnologie muzica ascultată pe calculator are o calitate foarte bună. În ziua de azi majoritatea echipamentelor audio profesionale folosesc această tehnologie.



VICTORIA HOLDGATE

RELISYS - European Sales Manager

Care este viitorul monitoarelor LCD?
Monitoarele LCD încep să fie tot mai căutate deoarece protejează ochii și ocupă mult mai puțin spațiu pe birouri. Cred că viitorul aparține acestui tip de monitoare.

Ce tip de monitoare oferiți?
În încercarea de a acoperi cât mai bine cerințele pieței vom oferi în continuare atât monitoare LCD cât și cele de tip CRT.



ADRIAN MĂNTOIU

TORNADO SISTEMS - Marketing Manager

Care este obiectivul participării la CeBIT?
Obiectivul principal l-a constituit dezvoltarea rețelei de distribuție prin atacarea unor noi piețe europene. Prezența în zona dedicată exclusiv echipamentelor de rețea a ajutat semnificativ la creșterea popularității brandului românesc și la semnarea primelor contracte de distribuție.

Considerați participarea la CeBIT o reușită?
Participarea noastră de anul acesta este fără îndoială o reușită.

Swann PenCam

SPIONI LA DATORIE

Ideală pentru spioni şi detectivi particulari, minicamera de la Swann este deghizată într-un pix obişnuit, cu care chiar puteţi scrie. Tot acolo se găseşte şi un microfon, combinaţia permiţând transmiterea de sunet şi imagine pe o rază de 100m. Receptorul poate fi un televizor, un videorecorder sau un PC. Pixul poate fi plasat în buzunarul de la piept, în desk organizer-ul de pe birou sau folosit ca un pix banal, în tot acest timp transmiţând imagini şi sunet de calitate.



Hammacher Monitor

VEDERE DE JUR IMPREJUR

Desprins parcă din filmele SF, monitorul de la Hammacher cu aspect de cupolă este o adevărată experienţă 3D, permiţând afişarea imaginii la 180 de grade. Evident însă, este vorba de un truc: dispozitivul este compus dintr-un proiector LCD (120W) şi un ecran din fibră de sticlă şi aluminiu. Imaginile afişate sunt clare, la o rezoluţie de 1024x768 şi culori pe 24 biţi. Doar transportul şi instalarea costă 650$ însă, monitorul propriu-zis având un preţ ce depăşeşte cu puţin 20.000 de dolari.



TEHNO TREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Sony Ericsson HBM-30

MUZICA SI TELEFOANE MOBILE

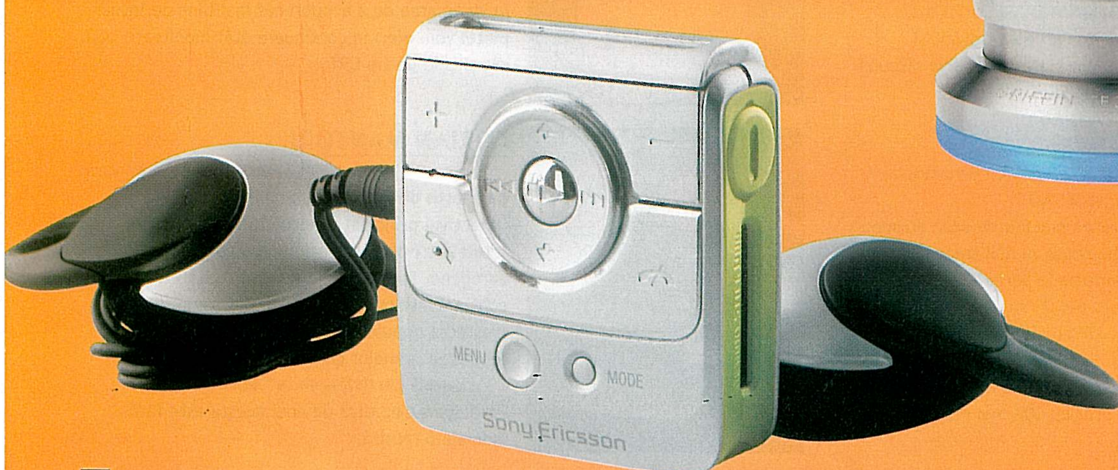
Dacă vreţi să ascultaţi muzică şi nu vreţi să pierdeţi un telefon important, aveţi nevoie de un dispozitiv ca HBM-30 de la Sony Ericsson, care combină un hands-free Bluetooth cu un MP3 player, totul într-un "ambalaj" estetic. În momentul în care terminalul recepţionează un apel dă automat volumul mai încet şi vă permite să aveţi o convorbire lejeră prin intermediul microfonului încorporat în head-set.
Playerul foloseşte suportul Memory Stick Duo pentru stocare şi poate reda MP3-uri şi fişiere în formatul proprietar Sony, ATRAC. Nu se ştie dacă există probleme cu protecţia drepturilor de autor ca în cazul unor playere Sony care suportau doar ATRAC. HBM-30 poate fi folosit şi fără a fi conectat la un telefon.

Griffin Powermate

CEL MAI ARATOS BUTON DE VOLUM

Desprins parcă de pe bordul unei staţii audio de lux, Powermate este un controller ce se conectează pe USB şi este folosit în principal ca buton de volum pentru sunetul de pe PC şi Mac. Dar el poate fi programat şi pentru alte funcţii, mai ales că pe lângă mişcarea de rotaţie el se poate şi apăsa. Unele dintre utilităţile pe care i le-au găsit utilizatorii este derularea unui document Word de dimensiuni mari, înaintarea într-un film redat cu Media Player, trecerea de la o melodie la alta în WinAmp. Construit din aluminiu, Powermate are o greutate robustă care îl face să iasă în evidenţă faţă de alte periferice din plastic şi este dotat şi cu o atractivă lumină LED albastră.








CEBIT 2003

8 zile de foc în centrul lumii IT

CEBIT ESTE CEL MAI MARE TÂRG EXPOZIŢIONAL DE IT din Europa, un eveniment care este asemănător în esenţă cu CERF-ul nostru, dar într-o viziune germană. Anul acesta CeBIT-ul a avut loc la Hanovra în perioada 12-19.03.2003. Iar cum germanii se pricep cu adevărat la organizare am avut parte de o adevărată demonstraţie de "cum trebuie să arate o expoziţie IT". De la schimbările de sens pe autostradă în funcţie de aglomeraţie până la parcările impecabil organizate, totul a fost excelent coordonat. Ne-am pus întrebarea dacă astfel de organizare este ceva ieşit din comun sau aşa arată de fapt normalitatea. Turul nostru de forţă a debutat în prima zi cu Conferinţa de presă Intel unde am aflat de noul concept Centrino. A fost pentru prima dată când am auzit de la un reprezentant Intel că numărul de MHz nu contează, acesta referindu-se la procesorul Centrino ce lucrează la o frecvenţă mai mică, dar are performanţe foarte bune. Am aşteptat cu interes conferinţa NVIDIA, dar am fost dezamăgiţi de cele comunicate: s-au prezentat avantajele GeForce FX Go pentru utilizatorii de notebook-uri, dar nici un cuvânt despre lupta dintre GeForce FX şi Radeon 9700PRO. Dacă în urmă cu 1 an ascultam cum ATI aprecia calitatea imaginii deoarece performanţele plăcilor sale erau inferioare concurenţei, iată că a venit rândul celor de la NVIDIA să ne spună ce imagine deosebită poţi obţine cu o placă GeForce FX. Se pare că este vorba de o stratagemă universală să spui că oferi o imagine minunată atunci când ai rezultate slabe în teste concrete. Conferinţa VIA a început cu 15 minute înainte de cea ATI. Nefericită alegere pentru VIA deoarece după 5 minute majoritatea celor prezenţi au plecat la conferinţa ATI dornici să afle noutăţi de la liderul acceleratoarelor grafice. La conferinţa ATI am aflat (printre înţepăturile adresate celor de la NVIDIA) lansarea seriei Radeon 9800 şi despre Mobility Radeon 9600 destinat posesorilor de notebook-uri pasionaţi de cele mai recente jocuri 3D. Majoritatea producătorilor de plăci de bază au trecut la producţia de mini-calculatoare ce au avantajul de a ocupa puţin spaţiu. O tendinţă IT este oferirea de soluţii destinate notebook-urilor, deoarece această piaţă a rămas una din cele mai profitabile. Şi soluţiile wireless sunt "la modă", majoritatea standurilor afişând cel puţin o soluţie wireless. Am fost bucuroşi să vizităm standurile româneşti de la CeBIT ce reprezintă o dovadă clară că IT-ul românesc este pe un drum bun. În cele 8 zile petrecute la Hanovra ne-am întâlnit cu o serie de vizitatori din România şi am fost bucuroşi să schimbăm impresii despre CeBIT în limba noastră natală. În următoarele pagini am făcut o selecţie a celor mai interesante tehnologii şi produse prezentate la CeBIT. Din păcate spaţiul nu ne-a permis să prezentăm uriaşa cantitate de informaţii acumulate în aceste 8 zile.











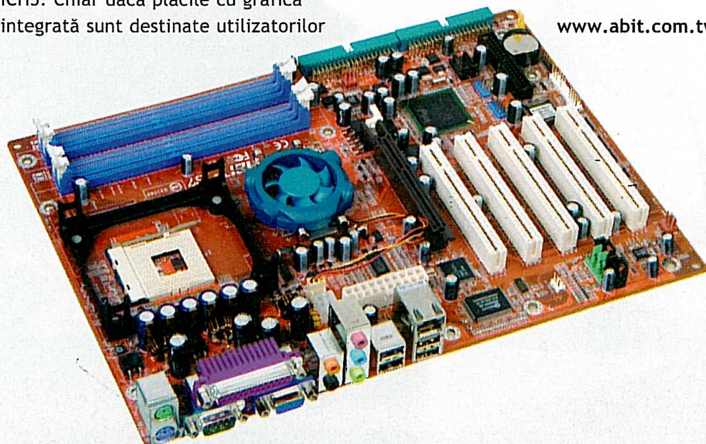


Abit IS7-M

GRAFICĂ EXTREMĂ PRIN CHIPSET INTEL

Chipset-ul Springdale va fi disponibil şi în varianta G. Acest model dispune de grafică integrată numită sugestiv de Intel: Integrated Intel Extreme Graphics 2. Abit IS7-M are la bază această variantă a chipset-ului Springdale iar southbridge-ul va fi ICH5. Chiar dacă plăcile cu grafică integrată sunt destinate utilizatorilor cu buget redus sau integratorilor de sisteme, Abit IS7-M nu va renunţa la sunetul pe 6 canale sau la conectorii Serial ATA. Pentru cei care doresc să realizeze un upgrade ulterior cu o placă video mai performantă, Abit IS7-M oferă un slot AGP8X.

www.abit.com.tw

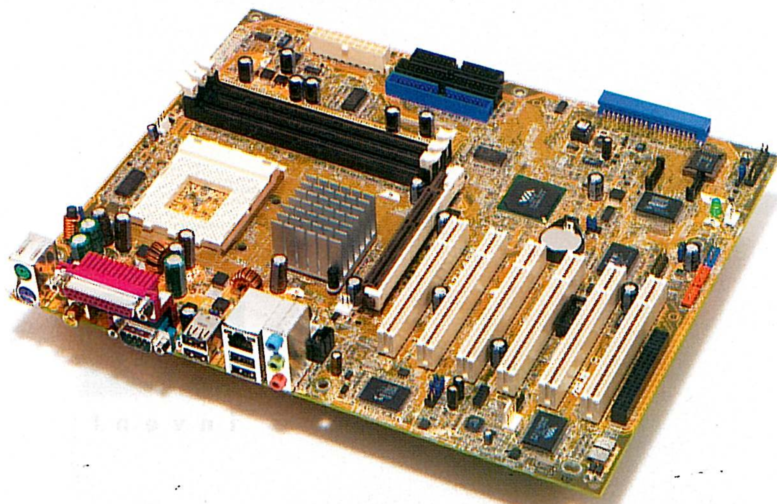


ASUS A7V400

REPLICA VIA LA NFORCE2 ÎN IMPLEMENTAREA ASUS

La facilităţile aduse de chipset-ul KT400, ASUS a adăugat o serie de îmbunătăţiri rezultând o placă performantă şi excelent dotată. ASUS A7V400 are AGP8X, USB2.0, FireWire, 3Com Gigabit LAN, audio pe 6 canale şi suport oficial pentru DDR400. Deoarece southbridge-ul este vechiul VT8235, ASUS a apelat la chipset-ul Promise PDC20378 pentru a oferi Serial ATA. Funcţiile proprietare ASUS ce previn situaţiile neplăcute au fost îmbunătăţite astfel încât utilizatorul să aibă cât mai multe posibilităţi de a trece cu bine de problemele legate de: temperatura mare a procesorului (CPU Overheating Protection), un overclocking nereuşit (CPU Parameter Recall) sau alterarea BIOS-ului (CrashFree BIOS 2). ASUS A7V400 are suport pentru noile procesoare AMD cu FSB333 şi poate ajuta VIA în tentativa cuceririi coroanei.

www.asus.com.tw

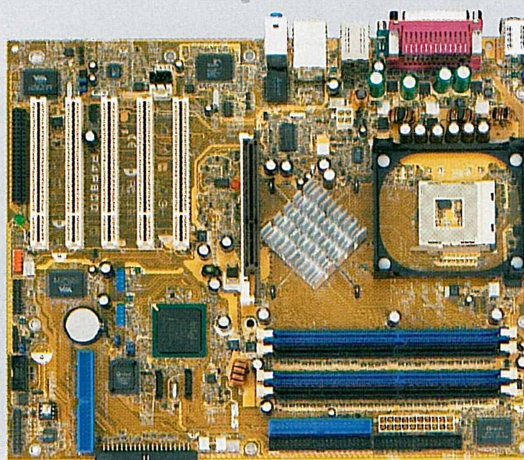


Asus P4C800 Deluxe

DUAL CHANNEL DDR 400 PENTRU INTEL

Asus P4C800 Deluxe este destinată viitoarelor procesoare Intel cu FSB de 800MHz. Bazată pe noul chipset Intel Canterwood Asus P4C800 Deluxe oferă dual channel DDR400 promiţând o creştere semnificativă a performanţelor şi datorită înglobării tehnologiei PAT (Performance Acceleration Technology). Aşa cum ne-a obişnuit ASUS dotarea este la înălţime: multi-RAID, Serial ATA, audio pe 6 canale ADI AD1985, 3COM Gigabit LAN, CrashFree BIOS 2, Q-Fan. Fanii fenomenului overclocking vor fi încântaţi de facilitatea AI-Overclocking ce permite ridicarea performanţelor într-un mod foarte simplu şi sigur. Asus P4C800 Deluxe are integrat un sistem audio cu inteligenţă artificială care detectează tipul de periferic conectat, eliminând confuziile legate de mufele line-in, line-out sau microfon.

www.asus.com.tw



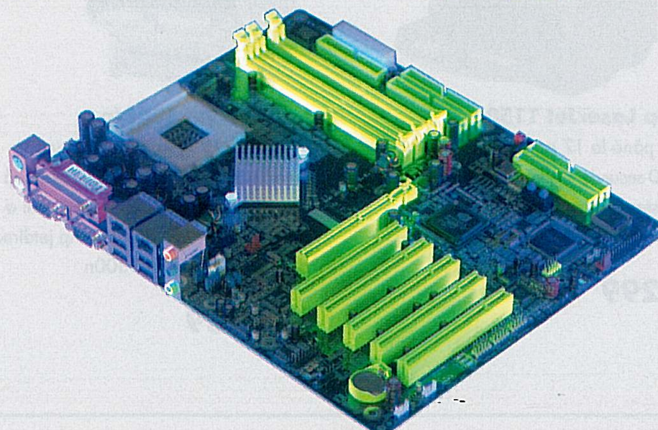
DFI LANPARTY PRO875

CU CALCULATORUL LA PETRECERE

DFI a lansat 3 plăci de bază sub sigla „LANPARTY": LANPARTY PRO875, LANPARTY NFII şi LANPARTY KT 400A. Cea mai interesantă din punct de vedere al dotărilor este cea bazată pe chipset-ul Intel P875P şi southbridge-ul ICH5. Pentru transportul calculatorului la petreceri DFI ne-a prezentat o soluţie pe cât de simplă pe atât de ingenioasă (aşa cum vedeţi din imaginea alăturată). Toată linia DFI LANPARTY va fi disponibilă începând cu această lună.

www.dfi.com.tw





ECS K7S5A
CEA MAI BINE VÂNDUTĂ PLACĂ DE BAZĂ

Chiar dacă nu are performanţe sau dotări de top, preţul foarte bun a făcut din ECS K7S5A cea mai bine vândută placă de bază din lume. Este aproape incredibil că peste 4.4 milioane de calculatoare au această placă de bază. Acest lucru ne pune puţin pe gânduri: ce este mai important pentru utilizatori, preţul sau performanţa?

www.ecs.com.tw



VIA KT400A
VIA ÎNCEARCĂ RECUCERIREA COROANEI

VIA pierduse lupta cu SiS pentru chipset-urile destinate platformei Socket478 (Pentium 4), dar deţinea supremaţia pentru Socket A (procesoarele AMD). Chipset-ul nForce2 de la NVIDIA se pare că a venit oarecum prin surprindere pentru VIA câştigând imediat piaţa. La conferinţa de presă VIA a anunţat noul chipset KT400A ce conform declaraţiilor domnului Chewei Lin, vice-preşedinte al departamentului Product Marketing este mai rapid decât soluţiile nForce2. Explicaţia ar consta în tehnologia FastStream64 ce oferă o reducere a perioadei de latenţă a controller-ului de memorie. Câştigul cel mai mare este că nu ar mai trebui să folosim două module de memorie ca în cazul nForce2. Pentru început KT400A va folosi southbridge-ul VT8235 (folosit şi pentru KT400), iar din aprilie va fi disponibil împreună cu VT8237. Noutăţile cele mai mari sunt aduse de acesta din urmă: suport pentru Serial ATA, RAID 0, 0+1 şi 8 porturi USB 2.0 (faţă de 6 porturi pentru VT8235). Graficele prezentate la conferinţa VIA în care KT400A era cu 1.5fps mai rapid decât nForce2 Dual Channel în Quake3 (1600x1200) nu ne-au convins şi aşteptăm să testăm în laboratorul nostru un versus KT400A cu nForce2 pentru a emite propria noastră opinie.

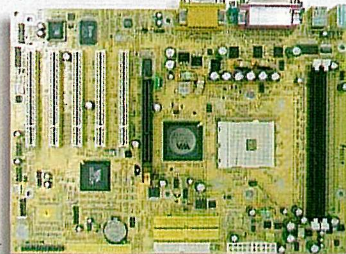
www.via.com.tw



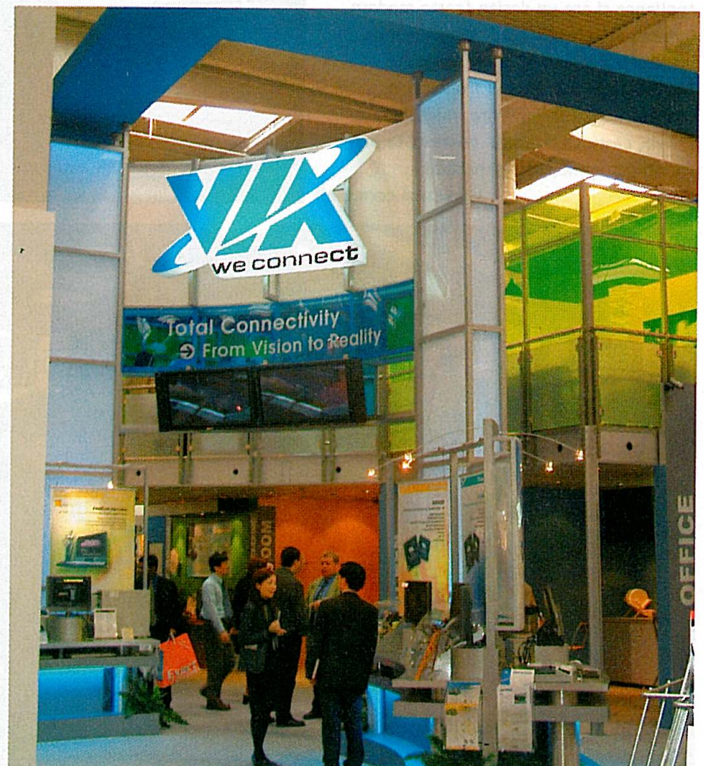
Soltek SL-K8AV
SOLUŢIA SOLTEK PENTRU PROCESOARELE AMD K8

Soltek a ales să folosească chipset-ul VIA K8T400M pentru placa SL-K8AV destinată procesoarelor AMD K8. Soutbrige-ul este chipset-ul VT8235. Are 5 PCI şi doar două sloturi DIMM pentru DDR333/266. Pentru procesoarele Intel cu FSB de 800MHz reprezentanţii Soltek ne-au prezentat plăcile de bază SL-85MP-L (chipset Springdale-G) şi SL-85SPE-L (chipset Springdale-PE).

www.soltek.com.tw







NVIDIA CK8

ÎN AŞTEPTAREA PROCESORULUI

NVIDIA ne-a prezentat o placă de bază de referinţă cu chipset-ul CK8 (Crush K8) destinată procesoarelor AMD pe 64 de biţi. Arhitectura plăcii este monochip (nu are chipset-uri separate pentru northbridge şi southbridge) şi are nevoie de alimentare suplimentară (la fel ca în cazul procesoarelor Pentium 4). K8 pierde tot mai mult teren în faţa concurentului de la Intel deoarece AMD a tot amânat apariţia acestui procesor.

www.nvidia.com





MSI MEGA PC

MIC, DAR PLIN DE SURPRIZE PLĂCUTE

Cu ocazia CeBIT-ului MSI a lansat un mini-calculator numit MEGA PC bazat pe chipset-ul SiS651 sau pe KM400. Numele MEGA vine de la MSI Entertainment Gaming Appliance şi are un design foarte modern. Dotarea este foarte bună: telecomandă, tastatură şi mouse wireless, antenă AM/FM, boxe 5.2. Panoul frontal are conectori USB2.0, FireWire, microfon, S/PDIF, căşti. Utilizatorul poate opta pentru procesor, memorie şi harddisk.

www.msi.com.tw





Gigabyte 8INXP

CELE 6 MIRACOLE DUALE

Gigabyte a prezentat placa 8INXP cu chipset Intel E7205 cu suport pentru procesoarele Pentium 4 cu Hyper-Threading. Reprezentanţii Gigabyte ne-au explicat care sunt cele 6 miracole duale (The 6-Dual Miracle): două dintre ele (Dual Logical Processor şi Dual Channel DDR) sunt posibile graţie chipset-ului Intel E7205. Celelalte patru sunt opera inginerilor de la Gigabyte: Dual Power System - pentru o stabilitate mare în condiţii de overclocking, Dual RAID - tehnologie implementată atât pentru Serial ATA cât şi pentru ATA133, DualBIOS, Dual Cooling - pentru o circulaţie mai bună a aerului în carcasă. Şi din punct de vedere software, Gigabyte 8INXP ne oferă surprize plăcute: Xpress Recovery ne salvează din situaţii neplăcute prin reinstaurarea sistemului de operare împreună cu aplicaţiile aferente. Tehnologia folosită de acest software este asemănătoare cu Norton Ghost cu diferenţa majoră că rutinele Xpress Recovery sunt stocate în BIOS. Gigabyte 8INXP are o dotare impresionantă şi performanţe ridicate (cel puţin din calculul hârtiei).

www.gigabyte.com.tw



SiS 746FX

ÎN LUPTĂ PENTRU LOCUL I

SiS nu a reuşit până acum să convingă prin performanţe deosebite cu chipset-urile pentru platforma Socket A. După succesul înregistrat cu chipset-urile destinate procesoarelor Intel Pentium 4, SiS s-a gândit că a venit timpul să renunţe la conceptul de ieftin şi slab. Aceste noi strategii s-au materializat prin chipset-ul SiS 746FX care intră în luptă direct cu nForce2. Acest chipset are suport pentru procesoarele AMD cu FSB 333MHz, 6 porturi USB2.0, sunet pe 6 canale şi tehnologia MuTIOL ce asigură o interconectare bi-direcţională între northbridge şi southbridge. Din primele teste preliminarii performanţele sunt foarte bune, chiar dacă nu are Dual channel precum nForce2.

www.sis.com.tw



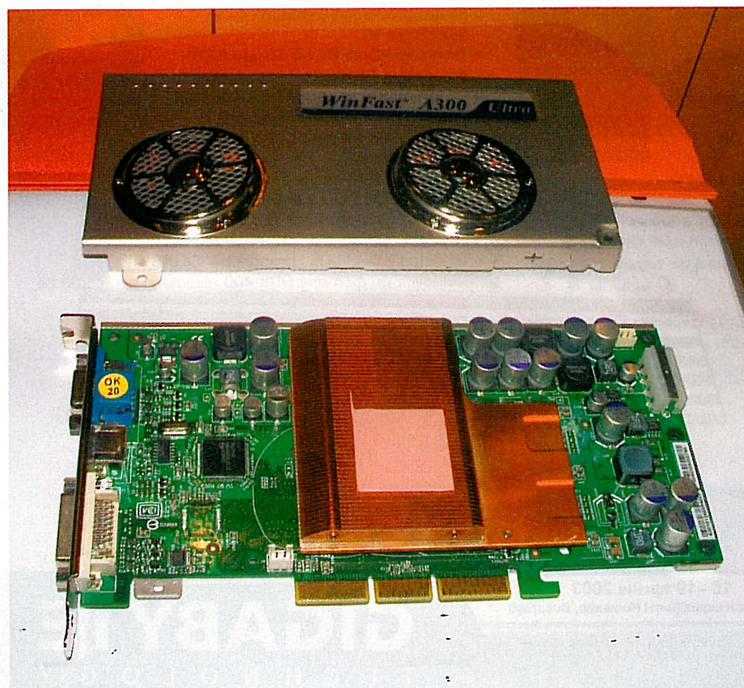


Leadtek WinFast A300

CEL MAI SILENŢIOS GEFORCEFX ULTRA

Cea mai mare problemă a chipset-ului GeForceFX Ultra în afară de indisponibilitatea sa pe piaţă este zgomotul foarte puternic produs de sistemul de răcire. Pentru a remedia această situaţie foarte mulţi producători au anunţat implementarea de sisteme de răcire silenţioase, însă singura firmă care a prezentat un astfel de produs la CeBIT este Leadtek. Varianta de GeForceFX Ultra de la Leadtek poartă numele de WinFast A300 şi este dotată cu un sistem de răcire care acoperă PCB-ul plăcii în totalitate. Pentru răcirea activă sunt folosite două coolere, unul pentru introducerea de aer în carcasa plăcii şi unul pentru evacuarea acestuia. Procesorul grafic este acoperit cu un cooler masiv din cupru. Zgomotul produs de WinFast A300 este imperceptibil, fiind acoperit fără probleme de cel al ventilatorului procesorului, spre exemplu. Specificaţiile plăcii sunt cele standard publicate de NVIDIA: procesor care funcţionează la 500MHz şi memorie la 1GHz DDR. Spre deosebire de celelalte GeForceFX WinFast A300 ocupă un singur slot în carcasă.

www.leadtek.com

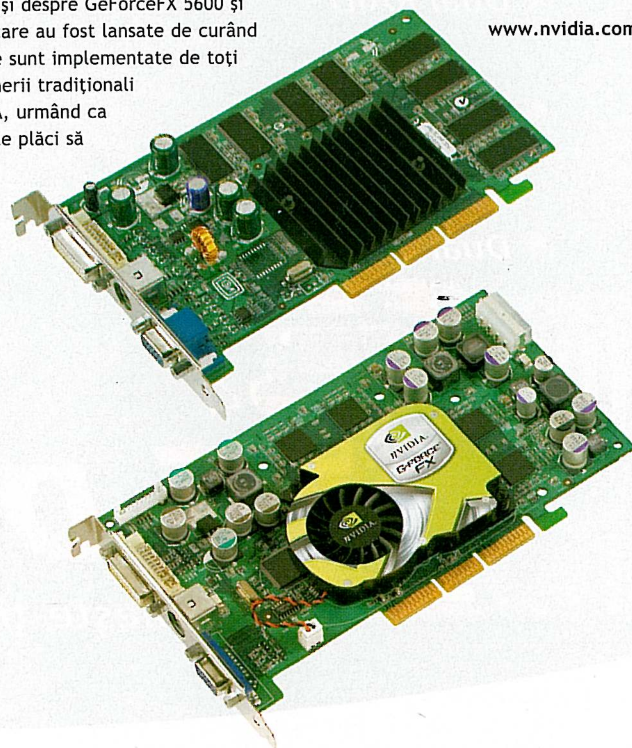


NVIDIA GeForceFX 5600 şi 5200

SOLUŢII PENTRU SEGMENTUL MEDIU ŞI ENTRY-LEVEL

Deşi GeForceFX 5800 a fost anunţat cu mai multe luni în urmă, el nefiind disponibil nici în acest moment pe piaţă, nu acelaşi lucru se poate spune şi despre GeForceFX 5600 şi 5200 care au fost lansate de curând şi care sunt implementate de toţi partenerii tradiţionali NVIDIA, urmând ca primele plăci să apară pe piaţă la începutul lunii aprilie. Aceste produse vor intra în competiţie directă cu Radeon 9600 şi Radeon 9200 de la ATI.

www.nvidia.com



PNY GeForceFX Quadro2000

PERFORMANŢĂ PENTRU WORKSTATION

Deşi NVIDIA nu mai este liderul performanţei pe piaţa end-user, nu acelaşi lucru se poate spune despre piaţa workstation, unde NVIDIA a lansat chipset-urile GeForceFX Quadro. La standul partenerului NVIDIA, PNY Technologies au putut fi admirate Quadro1000 şi Quadro2000. În poză se poate vedea designul de referinţă al lui GeForceFX Quadro2000. Ambele plăci video beneficiază de câte două RAMDAC-uri de 400MHz, pentru afişarea imaginii pe două monitoare. Precizia de calcul de 128 de biţi este un atu pentru folosirea în aplicaţii profesionale. Antialiasing-ul 16X permite afişarea de imagini fără margini zimţuite. Toate plăcile PNY sunt livrate cu software-ul MAXtreme, Powerdraft şi QuadroView.

www.pny.com







SiS Xabre600

PROCES DE FABRICAŢIE DE 0.13 MICRONI

Pentru cei mai mulţi utilizatori, numele SiS duce cu gândul la chipset-uri pentru plăci grafice, însă SiS este şi un producător de chipuri grafice. Comercializate sub numele de Xabre, aceste chip-uri grafice se pot lăuda cu un raport preţ/performanţă rezonabil, acest lucru alăturându-se şi noutăţilor pe care fiecare generaţie le aduce. Xabre200 a fost primul accelerator grafic compatibil cu interfaţa AGP 8X. La CeBIT SiS a prezentat Xabre600, o variantă îmbunătăţită a lui Xabre400, care acum este realizată în procesul tehnologic de 0.13 microni. Frecvenţele de funcţionare ale chipset-ului şi memoriei sunt egale şi au valoarea de 300MHz. Noutatea adusă de SiS constă şi din lansarea unor driveri unificaţi pentru toate platformele Windows, numiţi Xminator care permit setarea diferiţilor parametri OpenGL sau Direct3D. Plăcile vor fi dotate cu 128MB de memorie şi RAMDAC-uri la 375MHz care vor suporta o rezoluţie maximă de 2048x1536 pixeli la o adâncime de culoare de 32 de biţi.

www.sis.com



ATI Radeon 9800 Pro

PERFORMANŢĂ MARE ŞI CERERE PE MĂSURĂ

Nou lansatul ATI Radeon 9800 Pro a putut fi admirat în vitrinele mai multor producători, în prima poză putând fi admirată cutia de la PowerColor. În cea de-a doua poză am fotografiat la standul ATI un Radeon 9800 Pro rulând pe un sistem cu placă de bază Gigabyte cu chipset Granite Bay. Mult aşteptatele plăci video cu chipset Radeon 9600 şi 9200 nu au putut fi văzute la CeBIT datorită nedisponibilităţii lor în cantităţi suficiente. Se pare că ATI are unele probleme în ceea ce priveşte tehnologia de fabricaţie de 0.13 microni a lui Radeon 9600 Pro. Preţul de lansare pentru ATI Radeon 9800 Pro, versiunea cu 128MB de memorie este de 399$, la fel cu Radeon 9700 Pro în momentul lansării sale, preţ sub cel al lui GeForceFX Ultra.

www.ati.com



Logitech Cordless Desktop MX

PERFORMANŢĂ DE TOP ŞI LIBERTATE ABSOLUTĂ

Pentru a îmbunătăţi linia curentă de soluţii desktop fără fir, Logitech a creat Cordless Desktop MX care beneficiază de cel mai nou şi performant mouse, MX 700. Tastatura folosită este cea din kit-ul Cordless Desktop Optical şi oferă opţiuni avansate pentru navigarea pe Internet şi taste suplimentare pentru controlul funcţiilor multimedia. Mouse-ul MX 700 are baterii reîncărcabile şi implementează tehnologia proprietară Logitech, Fast RF Cordless. Senzorul optic al lui MX 700 are 800dpi şi înregistrează 4.7 megapixeli pe secundă, permiţând surprinderea unor acceleraţii ale mâinii de până la 10G.

www.logitech.com



Terratec Lancaster

DIVERTISMENT ÎN REŢEA



Conform Terratec, particularităţile pe care trebuie să le aibă un produs pentru a oferi o formă avansată de divertisment sunt versatilitate, mobilitate şi o multitudine de funcţii care să uşureze operarea dispozitivului. Acest concept este ilustrat de Lancaster, un server multimedia video TV. Lancaster are mai multe componente care se pot interconecta şi care oferă conectivitate pentru mai multe tipuri de surse video şi audio, facilitând streaming-ul cu conţinut multimedia şi conectarea la ecrane TV.

www.terratec.com

Creative MuVo

CAPACITATE DE STOCARE MĂRITĂ

Deşi prima versiune a player-ului MuVo nu s-a bucurat de un succes deosebit, Creative s-a decis să îşi îmbunătăţească produsul prin adăugarea de noi opţiuni şi mărirea capacităţii de stocare la 128MB pe care se pot stoca până la două ore de melodii în format MP3 la o rată de codare de 128KBps. Conectarea la PC se face prin portul USB. Autonomia oferită de o baterie AAA este de 12 ore. Greutatea lui MuVo este de doar 28g.

www.creative.com

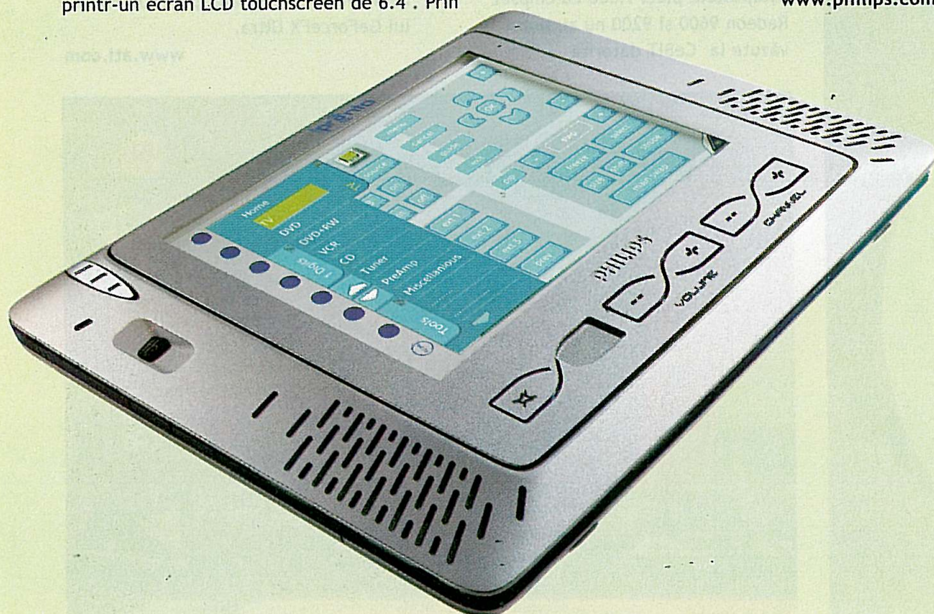


Philips iPronto

CONTROL MULTIMEDIA CENTRALIZAT

Pentru a uşura managementul diverselor dispozitive multimedia din apartament, Philips a introdus iPronto. Aceasta este o unitate de control care comunică cu toate tipurile de dispozitive electronice care beneficiază de conectare radio, infraroşu sau prin cablu Ethernet. Accesarea diverselor opţiuni se face printr-un ecran LCD touchscreen de 6.4". Prin intermediul iPronto se poate accesa Internet-ul şi se pot asculta MP3-uri, acest lucru fiind posibil în urma unor upgrade-uri software care vor fi disponibile în viitor. Pentru aplicaţii viitoare este disponibilă conectarea USB şi un slot pentru memorii MMD/SD. Alimentarea lui iPronto se face prin baterii litiu-ion reîncărcabile.

www.philips.com



Waitec RAP

MP3 PLAYER CU RADIO

Waitec RAP ascunde sub designul modern un MP3 Player performant care este dotat cu unitate de comandă plasată convenabil pe un fir. Unitatea de comandă dispune şi de un ecran LCD pe care se poate afişa titlul melodiei care este ascultată la un moment dat. Bateriile incluse se încarcă direct din aparat, fără a fi necesar un adaptor special. RAP include şi un tuner FM şi un egalizator cu şase moduri predefinite.

www.waitec.com





Terratec Home Arena TXR 665

SISTEM 5.1 PENTRU CEI PRETENŢIOŞI

Terratec a prezentat anul acesta la CeBIT sistemul de sunet HomeArena TXR 665 compatibil DTS, Dolby Digital, Dolby Pro Logic şi multi-channel audio DVD. Cei cinci sateliţi şi subwoofer-ul oferă o putere totală de 65W RMS. Sistemul are designul modern şi va fi disponibil pe piaţă în luna mai.

www.terratec.com

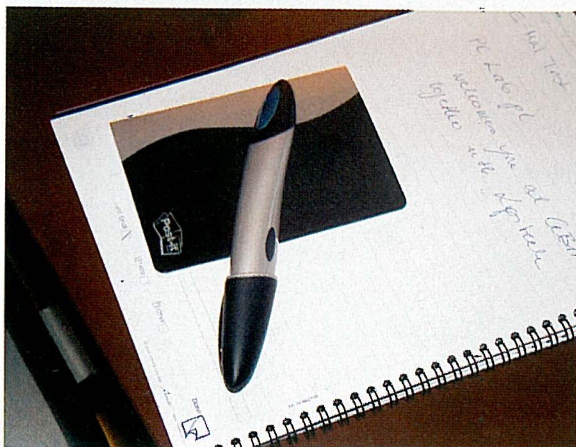


Logitech IO Pen

CREION INTELIGENT

IO Pen este un concept menit să uşureze munca celor care au de scris, spre exemplu la conferinţe sau la interviuri. Practic IO Pen este un pix dotat cu o cameră video care înregistrează ceea ce utilizatorul scrie şi nu numai. Pentru utilizarea acestuia trebuie folosită o hârtie specială livrată de Logitech, care va fi disponibilă pentru achiziţionare şi fără IO Pen. Memoria lui IO Pen este de mai multe pagini, în momentul în care facem modificări într-o pagină mai veche, aceste modificări sunt reţinute pentru redarea anterioară pe PC. Paginile pot fi transferate pe PC sub formă de imagini. În viitor va fi disponibil şi un program pentru recunoaşterea scrisului.

www.logitech.com



Philips eXpanium EXP521

PRIMUL PLAYER MP3 CU JOCURI INCLUSE

Philips a prezentat anul acesta la CeBIT primul player MP3 pe care se poate juca în timp ce se ascultă muzică. Numele său este EXP521 şi face parte din seria eXpanium. Autonomia acestui player este de aproximativ 10 ore, iar jocurile disponibile sunt în număr de cinci: Snatcher, Muncher, Breaker, Matche şi Copter. Pentru jucat se foloseşte ecranul de tip matrice de pixeli. Pe acest ecran se poate afişa titlul fiecărei melodii, citit din ID3.

www.philips.com

Sony NW-MS70D

CAPACITATE DE STOCARE MARE ÎN VOLUM MIC

Anul acesta la CeBIT Sony şi-a extins linia de produse Portable Network Audio cu trei walkman-uri. Cel mai lăudat de Sony este NW-MS70D, considerat cel mai mic walkman produs vreodată. Greutatea sa este de 54g şi are carcasă din titan. Designul deosebit se observă din firul căştilor care este folosit şi pentru a transporta walkman-ul. NW-MS70D este dotat cu 256MB de memorie Flash în care se poate stoca conţinutul a 11 CD-uri audio de 60 de minute codate ATRAC3 la 48KBps. Pentru extinderea capacităţii de stocare stă la dispoziţie Memory Stick Duo. Bateria inclusă este reîncărcabilă şi se poate alimenta prin portul USB. Autonomia lui NW-MS70D este de aproximativ 33 de ore. Softul SonicStage versiunea 1.5, livrat împreună cu walkman-ul, permite managementul uşor al diferitelor formaturi muzicale precum CD, MP3, WMA sau WAV.

www.sony.com



Leadtek Leadvision R8060

OCHELARI CU ECRANE LCD

Pentru cei care au nevoie de intimitate sau securitate a informaţiilor cu care lucrează Leadtek a produs Leadvision R8060, o pereche de ochelari cu ecran LCD ce suportă rezoluţii SVGA de până la 800x600 pixeli. Suprafaţa de afişare este echivalentă cu cea a unui monitor LCD cu diagonala de 50". Preţul acestui dispozitiv se apropie de cel al unui monitor LCD de 17".

www.leadtek.com



Altec Lansing MX5021

SISTEM AUDIO 2.1 CU CERTIFICARE THX

Cel mai nou sistem Altec Lansing aflat încă în dezvoltare se numeşte MX5021 şi aduce pentru utilizatorii pretenţioşi o putere continuă de 75W RMS, pentru momente scurte de timp sistemul putând scoate 106W RMS. Pentru uşurinţa în utilizare MX5021 este dotat cu două mufe pentru intrări audio care pot fi conectate simultan. Sistemul beneficiază de certificare a calităţii sunetului THX.

www.alteclansing.com



Creative Jukebox Zen

PLAYER MP3 CU CONECTIVITATE USB 2.0



Cel mai mic player digital de MP3-uri cu conectivitate USB 2.0 vine de la Creative şi se numeşte Jukebox Zen. Acesta este capabil să redea atât MP3-uri cât şi fişiere WMA (Windows Media Audio). Stocarea acestora se face pe harddisk-ul propriu de 20GB pe care se pot stoca până la 8000 de melodii. Bateriile reîncărcabile Litiu-Ion oferă o autonomie de 12 ore. Tehnologia proprietară EAX permite setarea diferiţilor parametri ai sunetului în funcţie de preferinţele fiecăruia. Raportul semnal/zgomot al lui Creative Jukebox Zen atinge valoarea performantă de 98dB. Aparatul este oferit cu carcasă din aluminiu anodizat, fiind foarte uşor.

www.creative.com





Cheiftec Apollo Series

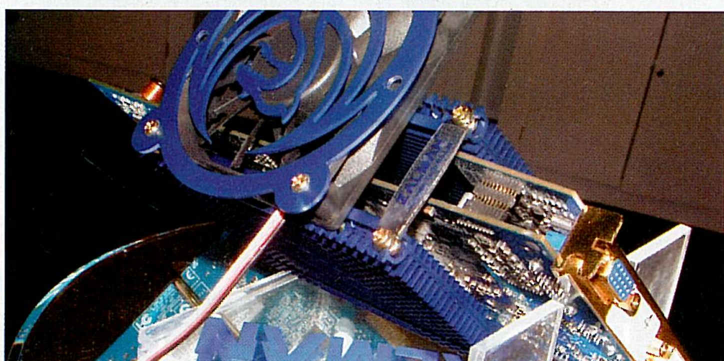
O NOUĂ LINIE DE PRODUSE

Chieftec şi-a prezentat la CeBIT noua serie de carcase numită Apollo. Dimensiunea tuturor carcaselor din serie este middletower şi beneficiază de 3 lăcaşe de 5.25" externe şi unul intern de 3.5". Alte facilităţi introduse sunt: montarea pe şine a dispozitivelor externe, porturi USB pe panoul frontal, panou lateral detaşabil fără operarea unei singure încuietori. Printre noutăţile aduse se numără switch-ul pentru detectarea unei deschideri neautorizate a carcasei şi prezenţa unei încuietori a carcasei în spatele acesteia. Seria Apollo va fi disponibilă în mai multe culori.

www.chieftec.com

Zalman VGA Heatpipe Cooler

RĂCIRE PENTRU PLĂCILE VIDEO



Datorită succesului înregistrat cu ZM80A-HP, primul sistem de răcire pasiv pentru chip-ul grafic al plăcii video, Zalman a hotărât să îmbunătăţească designul acestuia. Principalul lucru care i se putea reproşa lui ZM80A-HP era performanţa scăzută în cazul în care nu se folosea în carcasa calculatorului nici un cooler care să înlăture căldura disipată de imensul radiator al sistemului de răcire. Pentru acest lucru, Zalman a adăugat un ventilator de 8cm care rezolvă astfel problemele de încălzire succesivă.

www.zalman.co.kr

Thermaltake III Xaser V2000A

CARCASĂ DE ALUMINIU CU GEAM LATERAL

Producătorul de sisteme de răcire Thermaltake s-a aventurat în urmă cu câţiva ani în producerea de carcase pentru PC prin seria Xaser. Ultima serie se numeşte Xaser III şi aduce noutăţi precum geam lateral acrilic şi construcţie din aluminiu. Varianta de top se numeşte V2000A şi este dotată cu o unitate pentru controlul turaţiei ventilatoarelor din sistem. Pe partea superioară a carcasei se află conectori USB 2.0, Firewire şi audio. Prin folosirea aluminiului greutatea carcasei s-a păstrat la valori rezonabile, în cazul lui V2000A aceasta fiind de 8.5KG. Sursele de alimentare cu care poate fi dotată Xaser III V2000A au puteri cuprinse între 300W şi 420W.

www.thermaltake.com



Thermaltake SubZero4G

SISTEM DE RĂCIRE TERMOELECTRIC

Deşi la prima impresie SubZero4G pare o placă video dotată cu un sistem de răcire impresionant, în momentul citirii fişei tehnice aflăm că menirea sa este de a răci procesoarele care rulează la frecvenţe ridicate. Principiul de funcţionare se bazează pe efectul Peltier prin care o suprafaţă plată stăbătută de curent electric va transfera căldura dintr-o parte în alta a suprafeţei, facilitând astfel transferul de căldură. SubZero4G permite operarea coolerului procesorului la mai multe viteze, în funcţie de temperatura acestuia.



www.thermaltake.com

CoolerMaster Aero

RĂCIRE EFICIENTĂ CU DESIGN DEOSEBIT

Diferenţa principală între coolerele pentru procesoare clasice şi CoolerMaster este poziţionarea ventilatorului care răceşte radiatorul. La Aero el este aşezat în aşa fel încât palele să trimită curentul de aer pe toată suprafaţa radiatorului. În acest fel se elimină punctul de sub axul ventilatorului care nu este atins de aerul rece. CoolerMaster Aero mai este dotat cu un potenţiometru care se montează în spatele carcasei, cu ajutorul căruia se poate controla turaţia ventilatorului. Testul lui CoolerMaster Aero va putea fi găsit în numărul viitor al revistei.

www.coolermaster.com

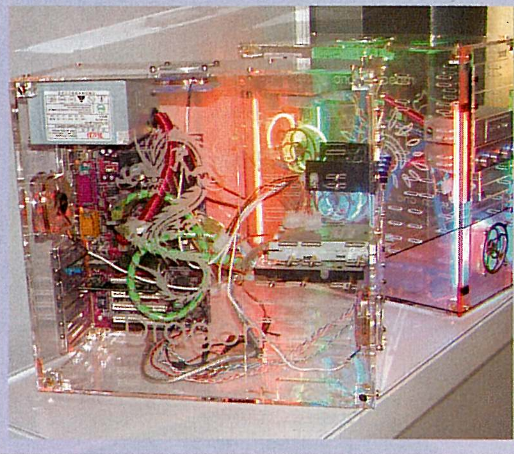


Sunbeam Moding

CARCASE CUM NU ŢI-AU MAI VĂZUT OCHII

Relativ necunoscută, compania Sunbeam se ocupă cu realizarea de dispozitive pentru înfrumuseţarea PC-ului. La standul firmei din cadrul CeBIT am putut admira o carcasă acrilică transparentă dotată cu accesorii produse tot de Sunbeam. Printre acestea merită menţionate ventilatoarele cu catod rece care sunt dotate cu o bandă luminoasă ce poate fi achiziţionată în diverse culori. De asemenea, pentru iluminare Sunbeam mai produce şi neoane colorate care se alimentează din sursa PC-ului. Pentru controlul turaţiilor ventilatoarelor avem Rheobus Easy Fan care poate controla turaţiile a maxim 4 unităţi şi care se montează în locul unui lăcaş extern de 5.25". Pe viitor vor fi lansate şi cabluri luminoase pentru iluminatul tastaturilor.

www.sunbeamtech.com





Shuttle XPC

DISPONIBIL PENTRU TOATE PLATFORMELE

Shuttle şi-a îmbunătăţit linia de produse XPC prin crearea de noi culori şi accesorii pentru unităţile sale barebone. La standul CeBIT era deja prezentată o carcasă care suportă viitoarele procesoare AMD pe 64 de biţi. Varietatea de carcase XPC este copleşitoare, acestea acoperind toate dorinţele utilizatorilor în ceea ce priveşte coloritul sau segmentul de performanţă preferat. Shuttle a prezentat şi o serie de accesorii pentru seria sa XPC precum cititor de memorii Flash, placă add-on pentru conector DVI sau kit pentru schimbarea măştii frontale a carcasei.

www.shuttle.com

Koolance Exos

SISTEM DE RĂCIRE INDEPENDENT

Koolance îl prezintă pe Exos drept primul sistem profesional de răcire încapsulat din lume. Exos este practic o cutie care se montează deasupra carcasei PC-ului sau server-ului, şi care furnizează elemente de răcire pentru principalele componente din calculator. Componentele vizate sunt procesorul, placa video, harddisk-ul şi chipset-ul plăcii de bază. Scăderea temperaturii lichidului de răcire se face prin cele trei ventilatoare de mare capacitate montate în partea superioară a lui Exos. Temperatura componentelor răcite este afişată pe un ecran LCD. Din panoul de comandă al unităţii se pot selecta trei viteze de rotaţie ale ventilatoarelor lui Exos.

www.koolance.com

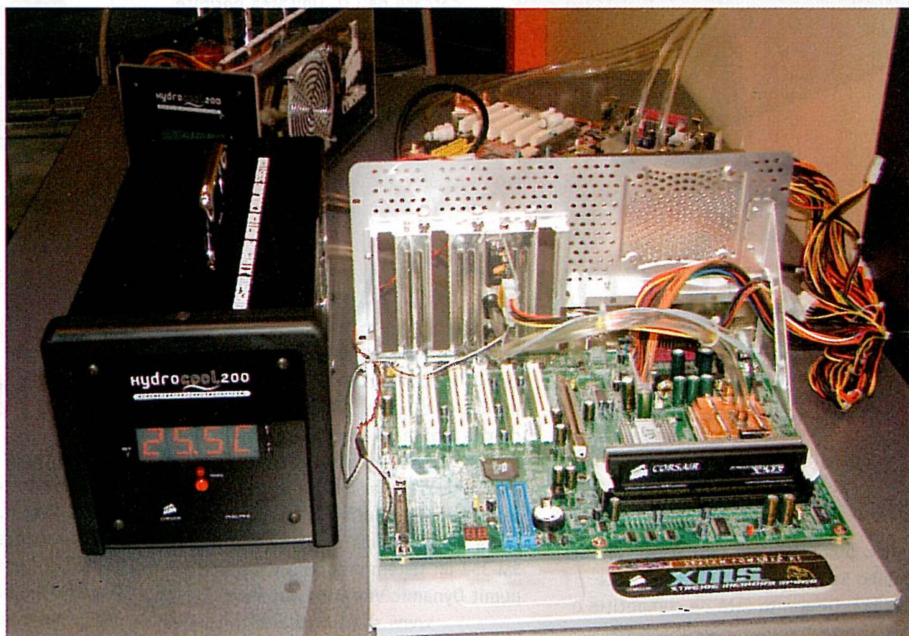


Corsair HYdroCool200

SISTEM DE RĂCIRE EXTERN PENTRU PROCESOR

Cunoscut pentru memorii de înaltă performanţă produse, Corsair a decis să încerce şi domeniul sistemelor de răcire. Pentru acest lucru, Corsair a prezentat la CeBIT HydroCool200, o carcasă care se montează în exteriorul PC-ului şi care este capabilă să disipe un maxim de 200W de putere consumată de procesor. HydroCool200 este dotat cu un display pentru afişarea temperaturii unităţii de răcire cu apă a procesorului.

www.corsairmemory.com





Panasonic DVD MultiWriter LF-D521E

COMPATIBILITATE CU STANDARDELE DVD ACTUALE

DVD MultiWriter LF-D521E este o unitate optică pentru inscripţionarea atât a DVD-urilor cât şi a CD-urilor. Inedită este compatibilitatea cu standardele DVD-R, DVD-RW şi DVD-RAM. LF-D512E citeşte şi inscripţionează toate tipurile de CD-uri şi este însoţit de şase programe. Preţul recomandat de producător este de 299EUR.

www.panasonic.com

Plextor PX-504A

BUNDLE BOGAT ŞI CALITATE EXCELENTĂ

Plextor a prezentat anul acesta la CeBIT unitatea DVD-Writer PX-504A, care este capabilă să inscripţioneze DVD-uri în format DVD+R la viteza de 4X şi DVD+RW la 2.4X. CD-urile pot fi şi ele inscripţionate la 16X şi rescrise la 10X. Citirea DVD-urilor se face la 12X în timp ce CD-urile sunt citite la 40X. Buffer-ul intern al unităţii este de 2MB, iar timpii de acces specificaţi de producător sunt de 120ms pentru CD-uri şi 140ms pentru DVD-uri. Bundle-ul software al unităţii conţine programele Ahead Nero, Ahead InCD, Pinnacle Studio 8, Cyberlink PowerDVD şi Plextools. Unitatea este disponibilă de la sfârşitul lunii martie.

www.plextor.com



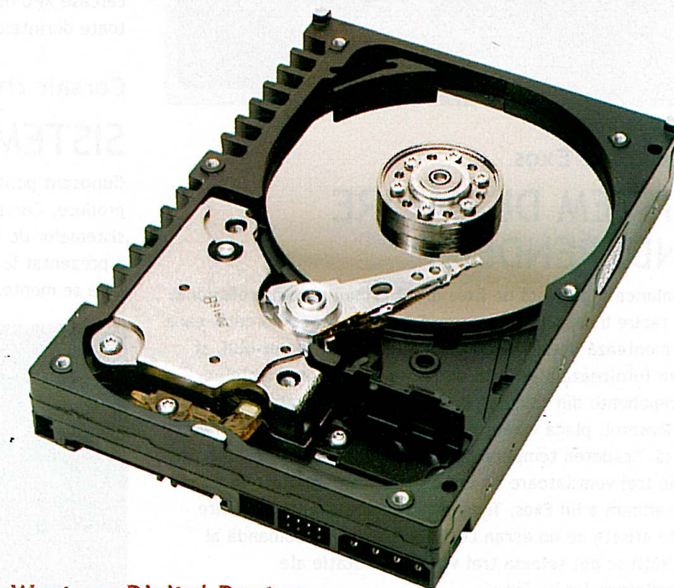
Waitec Storm 16SL

UNITATE COMBO COMPACTĂ ŞI UŞOARĂ



Ceea ce deosebeşte Waitec Storm 16SL de alte unităţi externe combo este greutatea de doar 250g şi dimensiunile reduse comparabile cu cele ale unei carcase de CD. Unitatea permite inscripţionarea CD-urilor la viteza de 24X şi citeşte DVD-urile la 8X. Conectarea cu PC-ul se face atât prin interfaţa USB 2.0 cât şi Firewire.

www.waitec.com



Samsung SM-352

UNITATE COMBO RAPIDĂ



Într-o piaţă aproape saturată de unităţi combo Samsung a hotărât să lanseze SM-352. Diferenţa faţă de competiţie o reprezintă vitezele de scriere, respectiv de citire. Citirea CD-ROM-urilor se face la 52X, în timp ce DVD-urile beneficiază de cea mai mare viteză întâlnită în acest domeniu: 16X. Scrierea se face la un maxim de 52X, iar rescrierea CD-urilor se face la 24X. Buffer-ul intern este de 8MB. Samsung a mai implementat pentru SM-352 un sistem propriu antivibraţii numit Dynamic Vibration Absorber.

www.samsungelectronics.com

Western Digital Raptor

10.000RPM CONECTAŢI PRIN SERIAL ATA

Cel mai rapid harddisk IDE la ora actuală este produs de Western Digital şi se numeşte Raptor. Platanele acestuia se învârt cu 10.000 de rotaţii pe minut. Capacitatea harddisk-ului este de 36GB, buffer-ul este de 8MB, iar timpul de acces raportat la 5.2ms. Raptor este destinat pieţei enterprise şi vine cu o garanţie de cinci ani. Avantajul său principal este preţul cu 30% mai scăzut decât cel al harddisk-urilor Parallel SCSI.

www.westerndigital.com

Imation FlashGO! 2.0

CITEŞTE ŞASE TIPURI DE MEMORIE FLASH

Pentru a înlătura coşmarul multiplelor formate de memorie Flash, Imation a lansat FlashGO! 2.0, o unitate capabilă să citească şi să scrie şase formate. Acestea sunt Compact Flash de tipul I şi II, Smart Media, Multimedia Card, Secure Digital and Memory Stick precum şi IBM Microdrive. Conectarea la PC se face prin intermediul portului USB 2.0 sau 1.1 şi nu are nevoie de alimentare separată. Dimensiunile reduse de doar 6.3cm lăţime, 9.6cm lungime şi 1.3cm înălţime fac din FlashGO! 2.0 o alternativă şi pentru utilizatorii de notebook-uri.

www.imation.com





Western Digital Combo BOX

MEGA CAPACITATE DE STOCARE EXTERNĂ

Aliniindu-se tendinţei celorlalţi producători de soluţii de stocare de a oferi drive-uri externe, Western Digital a prezentat la CeBIT Combo BOX-uri cu capacităţi de stocare de până la 200GB. Acestea se conectează la PC prin interfaţa USB 2.0 sau Firewire. Combo BOX-urile pot fi conectate şi deconectate de la calculator şi în timpul funcţionării acestuia. Garanţia este de un an.

www.westerndigital.com

Samsung SpinPoint P80 SATA

A TREIA GENERAŢIE DE HARDDISK-URI DE 7200RPM

SpinPoint P80 SATA face parte din cea de-a treia generaţie de harddisk-uri Samsung de 7200rpm care acum se conectează pe interfaţa Serial ATA. Densitatea datelor este de 80GB pe platan, iar buffer-ul intern este de 8MB. Timpul mediu de acces este de 8.9ms, capacitatea maximă a seriei SpinPoint P80 fiind de 160GB. Circuitele de control integrează două DSP-uri (Digital Signal Procesor) şi interfaţă Serial ATA.

www.samsung.com



Waitec Action 4

DVD WRITER MULTISTANDARD

Pentru a înlătura confuzia provocată de prezenţa a mai multor standarde DVD pe piaţă, Waitec a lansat unitatea Action 4. Aceasta este compatibilă cu standardele DVD+R, DVD-R, DVD+RW, DVD-RW şi cu toate tipurile de medii CD-ROM. Viteza maximă pentru inscripţionarea DVD-urilor este de 4X în timp ce CD-urile pot fi scrise cu 32X şi rescrise cu 24X. Unitatea este dotată cu Buffer Underrun Proof şi are memorie buffer de 2MB. Pe panoul frontal al unităţii se găsesc trei butoane pentru Play/Pause, Stop şi Eject.

www.waitec.com



Epson Stylus Photo 935

PRINTARE DIRECT DIN CAMERA FOTO

Epson Stylus Photo 935 folosește USB Direct Print, tehnologie care permite printarea fotografiilor direct din camera foto digitală (fără a fi nevoiți să scoatem cardul de memorie din aparatul foto). Această facilitate este completată de tehnologia Bluetooth. Al doilea port USB se poate folosi pentru tipărirea direct dintr-o unitate CD-ROM externă sau salvarea din camera foto pe un CDRW extern. Imprimanta este echipată cu un ecran LCD de 2.5" ce permite afișarea imaginilor. Epson Stylus Photo 935 va fi diponibilă pe piață de la 1 mai la prețul recomandat de 299EUR.

www.epson.com



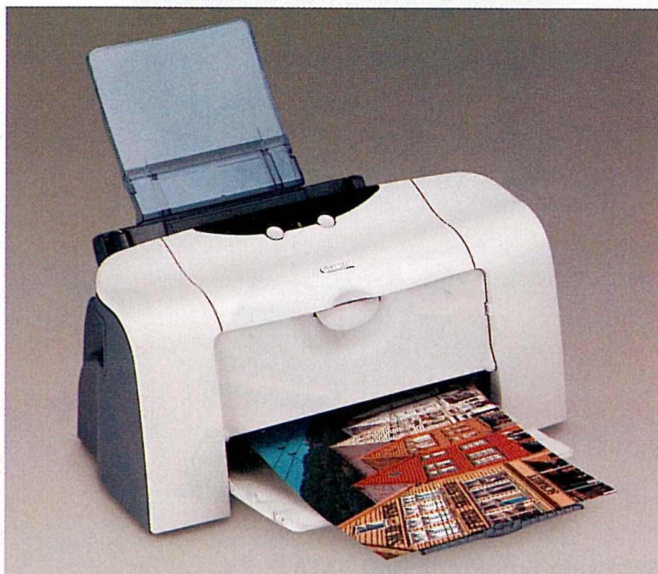


Samsung ML-1750/ ML-1510

UN CONCURENT PUTERNIC PE PIAŢA IMPRIMANTELOR

Samsung Electronics a prezentat 3 noi modele de imprimante laser dedicate sectorului entry-level: ML-1510, ML-1710 și ML-1750. Cele trei imprimante beneficiază de tehnologia Samsung Toner Saver prin intermediul căreia consumul de cerneală se reduce cu până la 40%. Numărul de sisteme de operare compatibile cu aceste modele este impresionant: Windows (9x, XP, Me, 2000), Mac și 20 de versiuni de Linux. Prețurile rezonabile fac aceste imprimante accesibile utilizatorului individual ce dorește o astfel de soluție.

www.samsung.com

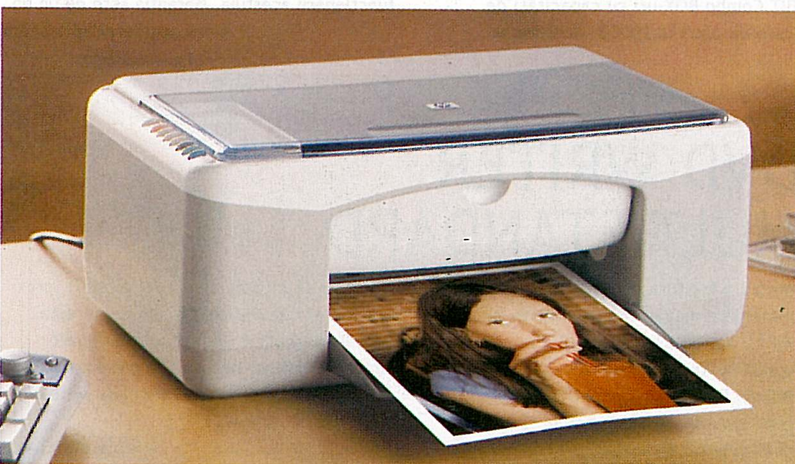


Canon Bubble Jet i450

VITEZĂ ŞI CALITATE LA UN PREŢ EXCELENT

Chiar dacă prețul este mic (40% mai mic decât al competitorilor) Canon Bubble Jet i450 oferă o rezoluție de 4800x1200dpi și o calitate fotografică a imprimării. În testele laboratorului Canon, imprimanta Bubble Jet i450 a avut o viteză de 18ppm fiind considerată una dintre cele mai rapide imprimante inkjet din clasa ei. Bubble Jet i450 are o creștere cu 30% a vitezei față de modelul anterior grație îmbunătățirii sistemului mecanic de alimentare cu hârtie. Imprimarea se realizează acum într-un singur pas și bidirecțional cu un cap de printare mai lung. Conectarea se face prin portul USB, fiind compatibilă cu majoritatea sistemelor de operare. Funcția de imprimare directă permite tipărirea de pe o cameră foto digitală sau video fără a fi nevoie de un calculator intermediar. Domnul Hiroshi Komatsuzaki, președintele departamentului marketing Canon în Europa, a declarat: „Dacă vrei cele mai bune culori și cea mai bună calitate la cea mai mare viteză, Bubble Jet i450 este o bună alegere la acest preț."

www.canon.com



HP PSC 1210

ALL-IN-ONE PENTRU ACASĂ

HP a prezentat la CeBIT o soluție all-in-one destinată utilizatorului obișnuit. Cu un preț foarte bun și caracteristici atractive, HP PSC 1210 reprezintă o soluție viabilă pentru cei care doresc să aibă imprimantă, scanner și copiator într-un singur dispozitiv. Rezoluția maximă este de 4800x1200 iar viteza de imprimare este de 12 pagini pe minut în modul monocrom și 10 pagini pe minut pentru imprimările color. Pentru funcția de scanner HP PSC 1210 este dotată cu doi senzori CCD și beneficiază de o rezoluție de 600x2400dpi cu o adâncime de culoare de 32biți. Prețul estimativ este de 169EUR.

www.hp.com

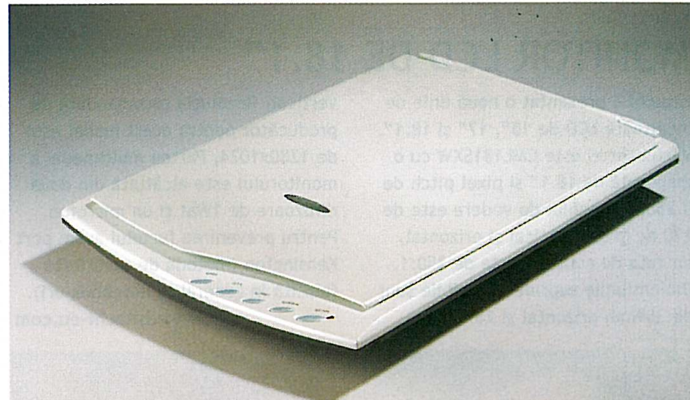


HP Photosmart 1200 Photo Scanner

SCANARE FĂRĂ CALCULATOR

După ce HP a prezentat în toamna anului trecut o soluţie mobilă de imprimare (HP Photosmart230) era firesc să fie oferită şi o soluţie mobilă de scanare. Această soluţie este HP Photosmart 1200 Photo Scanner ce are o rezoluţie de 1200dpi cu o adâncime de culoare de 36biţi. Timpul de scanare este foarte bun: la 300dpi 14 secunde, la 600dpi 28 secunde şi la 1200dpi 90 secunde (nu este inclus timpul de încălzire şi de transfer pe calculator). Se pot scana documente cu dimensiuni de până la 10x15cm. Mobilitatea este asigurată de 4 baterii tip AA şi cititorul de carduri de memorie CompactFlash şi SecureDigital/MMC. Şi dimensiunile mici (267x177x30mm) asigură o portabilitate ridicată. Pentru un transfer rapid între scanner şi calculator avem la dispoziţie interfaţa USB2.0.

www.hp.com



Plustek OpticSlim 1200

SUBŢIRE ŞI PERFORMANT

Plustek OpticSlim 1200 are o grosime de doar 8cm şi are o greutate de doar 1.4Kg. Beneficiază de o rezoluţie optică de 600x1200dpi. Atât alimentarea cât şi comunicarea cu calculatorul se realizează prin intermediul portului USB2.0. Durata de calibrare nu depăşeste 5 secunde, iar viteza de preview durează în jur de 12 secunde. O pagină A4 este scanată în 140 secunde la rezoluţia de 600dpi şi în 17 secunde. Plustek OpticSlim 1200 dispune de 5 butoane cu funcţii predefinite de copiere, OCR, e-mail şi scanare.

www.plustek.com



Minolta DiALTA CF3102P

SOLUŢIE BUSINESS DE MARE VITEZĂ

În birourile cu volum mare de tipărire imprimantele ieftine sunt în realitate foarte costisitoare într-o ecuaţie TCO (Total Cost of Ownership). Problemele de service dese şi timpul mare de printare sunt eliminate dacă se alege de la început o imprimantă profesională cum este Minolta DiALTA CF3102P. Acest model de imprimantă poate tipări 31 pagini pe minut, fiind conform domnului Lars Moderow, mai rapidă şi mai performantă decât o soluţie laser color. DiALTA CF3102P are un sistem foarte performant de management al hârtiei atât la începutul cât şi la sfârşitul operaţiei de printare.

www.minolta.com



HP Officejet 7130 all-in-one

IMPRIMANTĂ, COPIATOR, SCANNER ŞI FAX ÎNTR-UN SINGUR DISPOZITIV

Pentru birourile de mărime medie care au un volum redus de printare, copiere şi scanare se poate alege soluţia propusă de HP: Officejet 7130 All-in-one. Acesta are o viteză de imprimare monocromă (rezoluţie de 1200x1200dpi) de 22 pagini pe minut şi color (rezoluţie de până la 4800x1200dpi) de 18 pagini pe minut. Capacitatea de stocare este de 400 coli şi poate fi extinsă cu o tăviţă opţională de 250 coli. Se poate tipări direct de pe cardurile de memorie ale camerelor foto digitale cu ajutorul cititorului încorporat (compatibil cu CompactFlash™, SmartMedia™ şi Sony Memory Stick®). Funcţia de Fax este susţinută de un modem 33.6KBps şi de 130 de butoane programabile pentru formarea rapidă a numerelor de fax prestabilite. Scanarea se realizează rapid şi fără zgomot datorită tehnologiei dual senzor la o rezoluţie optică de 12000x48000dpi cu o adâncime de culoare de 48biţi. Viteza de copiere este de 22 pagini pe minut pentru paginile monocrom şi 18 pentru modul color. Se pot realiza până la 99 de copii după un original iar managementul este asigurat de HP CopySmart II. Preţul estimativ de 599 Euro este pe deplin justificat de performanţele şi dotările HP Officejet 7130 all-in-one.

www.hp.com

Hitachi CML181SXW

MONITOR LCD DE 18.1”

Hitachi a prezentat o nouă linie de monitoare LCD de 15”, 17” şi 18.1”. Vârful seriei este CML181SXW cu o diagonală de 18.1” şi pixel pitch de 0.28mm. Unghiul de vedere este de 170 de grade vertical şi orizontal, iar rata de contrast este de 350:1. Dimensiunile suprafeţei vizibile sunt de 359mm orizontal şi 287.2mm vertical. Rezoluţia recomandată de producător pentru acest model este de 1280x1024. Partea multimedia a monitorului este alcătuită din două difuzoare de 1Wat şi un microfon. Pentru prevenirea furtului avem port Kensington (metodă de securitate folosită în general la notebook-uri).

www.hitachi-eu.com





CTX S730

UN NOU STANDARD PENTRU MONITOARELE LCD

CTX S730 impune un nou standard pe piaţa monitoarelor LCD prin introducerea conceptului de „zero pixeli morţi”. Pixelii defecţi reprezintă cea mai spinoasă problemă a monitoarelor LCD, iar o astfel de garanţie nu poate decât să ne bucure. Din păcate garanţia pentru acest tip de defect este de 101 zile. CTX S730 are diagonala de 17”, timp de răspuns de 16ms, luminozitate 260cd/m^2, rată de contrast de 500:1 şi unghi de vedere de 180 grade.

www.ctx.com

Philips DesXcapeTM 150DM

CU MONITORUL LA PLIMBARE

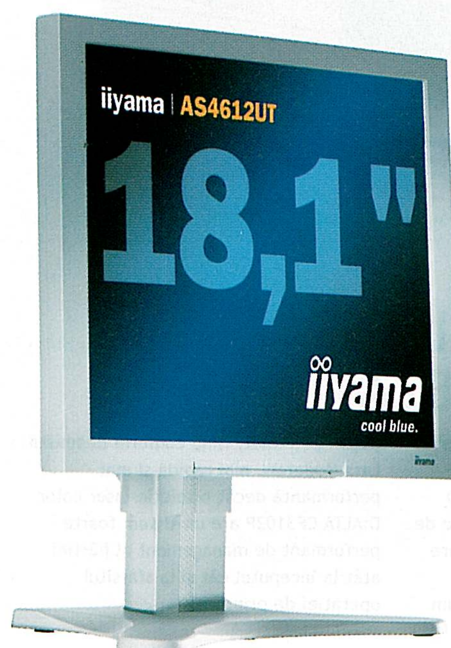
Philips DesXcapeTM 150DM este un monitor inteligent multifuncţional şi detaşabil ce foloseşte tehnologia wireless 802.11b pentru a oferi utilizatorului libertate de mişcare. DesXcapeTM 150DM este rodul colaborării cu Microsoft şi este bazat pe un monitor TFT Philips. Dotarea sa include un procesor Intel Xscale necesar accesării wireless a aplicaţiilor aflate pe calculator. Autonomia sa este de până la 5 ore de lucru efectiv fără a fi nevoiţi să conectăm monitorul la o sursă de alimentare sau la calculator. Preţul de vânzare împreună cu doking-station, access point şi tastatură wireless este de 1699EUR.

www.philips.com



Iiyama AS4612UT

LCD DE 18.1” PENTRU PROFESIONIŞTI



Acest nou model de la Iiyama are aproape tot ce îşi poate dori un profesionist pentru a lucra într-un mod ergonomic: suprafaţă vizibilă de 287x359mm, ecran pivotant ce poate fi rotit la 90 de grade, unghi vizibil de 160 grade şi picior ajustabil pe înălţime (interval de 85mm). Rezoluţia recomandată este de 1280x1024 la 75Mz. Luminozitatea este de 250cd/m^2, rata de contrast este de 350:1 iar valoarea timpului de răspuns este de 30ms. Conectarea la calculator se poate realiza prin portul DVI-I sau D-Sub (15pini). Iiyama AS4612UT este certificat TCO99.

www.iiyama.com

NEC MultiSync® LCD2080UX

20.1" ŞI NUMEROASE INOVAŢII

Anul acesta majoritatea marilor producători de monitoare au pus accent pe modelele LCD în detrimentul demodatelor CRT. Nec nu s-a mulţumit doar să lanseze monitoare LCD cu diagonale cât mai mari şi a introdus o serie de inovaţii foarte interesante şi folositoare. Un exemplu este modelul NEC MultiSync® LCD2080UX ce oferă o diagonală de 20.1", rezoluţie de 1600x1200 la 60Hz, unghi de vedere de 176 grade, rată de contrast de 350:1 şi un timp de răspuns de 25ms (12ms de la alb la negru şi 13ms de la negru la alb). Tehnologia CableComp previne pierderea calităţii imaginii din cauza cablurilor lungi de până la 100m. NEC MultiSync® LCD2080UX dispune de o serie de funcţii de autoreglare: autobright, auto power-off, black level, NTAA. Designul este foarte reuşit şi ne-a plăcut în mod deosebit rama subţire de numai 17mm. Preţul însă este pe măsura dotărilor: 2238EUR.

www.nec-mitsubishi.com



Samsung SyncMaster403T

CEL MAI MARE MONITOR TFT LCD

La standul Samsung am putut admira cel mai mare monitor TFT LCD din lume: SyncMaster 403T. Acesta are o diagonală de 40 inch şi a fost lansat în Europa în această lună. Monitorul are un unghi de vedere de 170 de grade, graţie tehnologiei PVA (Patterned Vertical Alignment). Nivelul luminozităţii este de 500 cd/mp şi are o rată de contrast de 600:1, caracteristici ce-i asigură o imagine foarte clară.

www.samsung.com



Viewsonic N1700w

LCD CU PICTURE IN PICTURE

Viewsonic N1700w oferă o calitate foarte bună a imaginii la o rezoluţie de 1280x768. Este dotat cu TV Tuner (cu 181 canale şi telecomandă) şi se poate activa funcţia de picture-in-picture. Sistemul multimedia format din 2 difuzoare de 10 waţi poate concura cu două boxe externe din sectorul middle-range. Modul de afişare poate fi setat şi pe 16:9 util pentru vizionarea în condiţii optime a filmelor DVD. Toate monitoarele din acestă serie au suport pentru HDTV (high definition TV) şi pot fi conectate la DVD player, VCR, camere video şi console. Viewsonic N1700w va fi disponibil în toamna acestui an.

www.viewsonic.com



LG MW-30LZ10

MONITOR LCD DE 30"

LG a demonstrat la CeBIT calitatea foarte bună a monitoarelor LCD. Foarte interesant este modelul nou introdus MW-30LZ10 ce are o diagonală de 30" şi o luminozitate de 450 cd/m². Unghiul de vedere este de 170 grade cu o rată de contrast de 400:1. Dispune de numeroasele moduri de conectare atât la PC (VGA, DVI) cât şi la DVD playere sau camere video digitale. Este un produs de top al cărui preţ estimativ este de 6000EUR.

www.lg.de





Coolpix 3100/2100

NIKON ÎN LUMEA ENTRY-LEVEL

Cunoscut pentru performanţele camerelor foto digitale profesionale, Nikon a urmat trendul general prin lansarea a două camere foto digitale din categoria entry-level: Coolpix 3100 cu 3.2 MegaPixeli şi Coolpix 2100 cu 2.0 MegaPixeli. De mărimea unui pachet de cărţi de joc, cele două camere foto digitale beneficiază de zoom optic 3X, zoom digital 4X şi un ecran LCD de 1.5 inch ce permite vizualizarea imaginilor capturate. Coolpix 3100 şi Coolpix 2100 sunt recomandate începătorilor în arta fotografiilor digitale deoarece aparţin categoriei „point and shoot".

www.nikon.com

Minolta DiMAGE S414

TOPUL SERIEI S DE LA MINOLTA



Această cameră înglobează tehnologiile folosite la seria S adăugând în plus noi facilităţi ce fac din DiMAGE S414 topul de linie. Cu un senzor CCD de 4.0 Megapixeli, un zoom optic de 4X şi o serie de reglaje automate camera se adresează tuturor amatorilor de fotografie digitală de la începători până la entuziaştii domeniului. Tehnologia de procesare a imaginii CxProcess garantează o transpunere exactă a scenei printr-un control al culorilor. CxProcess previne pierderea detaliilor sau apariţia culorilor suprasaturate asigurând în acelaşi timp culori vii şi senzaţie de adâncime a fotografiei. Sistemul de auto-focus zonal permite fotografului să focalizeze o arie alcătuită din 5 puncte, opţiune foarte importantă în foarte multe situaţii. DiMAGE S414 oferă şi focalizare manuală pentru utilizatorii iniţiaţi. O facilitate unică în lumea fotografiilor digitale o reprezintă graficul real-time al distribuţiei iluminării în imagine, fotograful putând ajusta (înainte de a realiza captura) setările parametrilor de luminozitate şi contrast. Cu Minolta DiMAGE S414 putem realiza capturi video cu sunet cu durată limitată la 60 de secunde.

www.minoltaeurope.com



Sony DCS-P10

POINT AND SHOOT CU 5 MEGAPIXELI

Camerele foto Sony din seria Cyber Shot s-au evidenţiat datorită conceptului de "point and shoot". Deoarece se adresau începătorilor în domeniul foto, acestea au fost lansate cu rezoluţii şi preţuri mici. Sony a prezentat la CeBIT cel mai nou membru al acestei familii: DCS-P10 ridicând ştafeta prin senzorul CCD de 5 MegaPixeli. Dispune de zoom-ul optic de 3X şi 4X digital. Această cameră este compatibilă cu Memory Stick PRO ce oferă o capacitate de stocare de până la 1GB. DCS-P10 beneficiază de noi facilităţi de reglaj al perioadei de expunere în funcţie de nivelul de iluminare şi de un sistem de blitz inteligent cu presetări precum: "High Speed Shutter" - pentru obiecte aflate în mişcare, „Fireworks" - pentru condiţii dificile precum un foc de artificii sau „Slow Synchronized Flash" pentru a obţine o imagine cu o claritate deosebită a obiectelor din fundal. Sony DCS-P10 reprezintă o schimbare majoră în seria Cyber Shot şi va fi disponibilă pe piaţă începând cu luna mai.

www.sony.com

Pentax *ist D

IMAGINI LA 6.1 MEGAPIXELI

Pentax a lansat o nouă cameră foto digitală destinată semi-profesioniştilor. Are cele mai mici dimensiuni pentru o cameră foto SLR cu lentile interschimbabile: 129x95x60mm şi 510g. Camera Pentax *ist D este dotată cu un senzor CCD de 6.1Megapixeli, iar lentilele folosite au fost realizate special pentru acest model. Sistemul optic este compus din 12 elemente aşezate în 10 grupuri şi are o distanţă focală echivalentă cu 25-54mm în formatul camerelor pe 35mm. Viteza de fotografiere este de 2.7 imagini/secundă iar viteza de 1/4000 face posibilă capturarea imaginii celei mai importante într-o secvenţă de mişcare rapidă. La CeBIT a fost prezentat un prototip al Pentax *ist D, cameră ce urmează a fi disponibilă pe piaţă în iulie 2003.

www.pentax.com







Sony Mavica MVC-CD500

PRIMA CAMERĂ MAVICA CE OFERĂ 5 MEGAPIXELI

Camerele din seria Mavica sunt renumite prin calitatea deosebită a fotografiilor şi capacitatea lor de a înregistra pe medii CD-R/CD-RW. Sony a prezentat la CeBIT cea mai recentă cameră foto din această serie: MVC-CD500. Noua cameră păstrează majoritatea elementelor importante din serie: lentile de înaltă calitate Carl Zeiss Vario Sonnar, tehnologia Smart Zoom şi imprimare pe CD-R/CD-RW. Noutatea o reprezintă senzorul CCD de 5MegaPixeli ce permite capturarea fotografiilor digitale de rezoluţie mare. Controlul culorilor se realizează prin intermediul setărilor predefinite pentru contrast, saturare şi sharpness. Mavica MVC-CD500 va fi disponibilă pe piaţa europeană din luna mai 2003.

www.sony.com

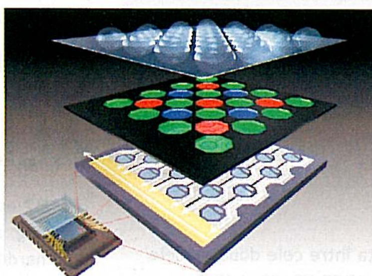
Fuji FinePix F700

UN NOU TIP DE SENZOR CCD

FujiFilm ne-a prezentat aparatul foto digital FinePix F700 ce este bazat pe noul senzor SuperCCD SR. Acest tip de senzor apropie calitatea imaginii digitale de cea obținută cu o cameră clasică cu film prin introducerea a două fotodiode pentru fiecare pixel capturat. Fotodioda principală are o sensibilitate mai mare, iar cea secundară are o sensibilitate mai mică, capturând imaginile mai întunecate. Astfel se rezolvă problemele de detaliu în zonele întunecate și luminoase din fotografiile realizate cu aparatele foto digitale. Deși are o rezoluție de 3.1MegaPixeli tehnologia folosită de senzorul SuperCCD SR permite realizarea fotografiilor cu 6.2 MegaPixeli. FinePix F700 are zoom optic 3X și 2.2X digital (echivalent 35-105mm). Mediul de stocare este xD-Picture Card, iar comunicarea cu calculatorul se realizează prin USB1.1. Prețul nu este cunoscut încă, urmând a fi anunțat odată cu lansarea pe piață în vara acestui an.

www.fujifilm.com





Olympus C-750/C-740 Ultra Zoom

ZOOM OPTIC DE 10X

Olympus a prezentat prima cameră digitală de 4MegaPixeli cu zoom optic de 10X (echivalent cu 38-380mm pentru camerele pe 35mm): Olympus C-750. Zoom-ul digital este de 4X conferind un zoom total de 40X (echivalent cu 1520mm). Olympus C-750 Ultra Zoom are funcție de macro ce oferă posibilitatea fotografilor de a realiza capturi de la o distanță de numai 3cm. Tot cu zoom optic de 10X, Olympus C-740 Ultra Zoom are 3 Megapixeli și un zoom digital mai mic: 3X. Ambele camere au forme compacte și sunt dotate cu carcase realizate în totalitate din metal. Sistemul optic de calitate (f2.8-3.7) conține 11 elemente aranjate în șapte grupuri și include două lentile asferice plus un element ED. Această contrucție este întâlnită de obicei numai la camerele foto profesionale SLR și ajută la reducerea semnificativă a aberațiilor cromatice.

http://cf.olympus-europa.com



Sony DSC-V1

LENTILE PERFORMANTE PENTRU SERIA CYBER SHOT



Chiar dacă Sony DSC-V1 face parte din seria Cyber Shot poate să ne convingă prin tehnologiile folosite și pe cei mai pretențioși dintre noi. Senzorul Super-HAD CDD de 5 MegaPixeli și zoom-ul optic de 4X sunt completate de lentilele Carl Zeiss Vario Sonnar ce permit obținerea unor fotografii de o calitate deosebită. Foarte interesantă este funcția „Nightframing" pin intermediul căreia se obțin imagini în condiții de iluminare slabă sau de întuneric absolut. Această funcție localizează subiectul prin intermediul tehnologiei infraroșii apoi se utilizează un pre-blitz pentru a detecta timpul de expunere optim. Singurul lucru negativ pe care l-am putea spune despre această cameră este doar data apariției pe piața europeană: iunie 2003.

www.sony.ro

HP Photosmart 935

5 MEGAPIXELI ȘI LENTILE PENTAX

După ce a folosit lentile Fuji, HP a luat hotărârea să doteze noul model Photosmart 935 cu lentile Pentax ce oferă un raport mai bun preț/performanță. Noua cameră foto digitală HP are un senzor CCD de 5 MegaPixeli, zoom optic de 3X și zoom digital de 7X. HP Photosmart 935 beneficiază de tehnologiile HP Imaging (pentru a asigura o claritate bună a imaginilor digitale) și HP Instant Share (pentru trimiterea fotografiilor la o imprimantă sau pe e-mail fără a utiliza calculatorul). Se poate livra opțional cu docking station și va fi disponibilă din luna mai 2003 la un preț estimativ de 599-699EUR.

www.hp.com





Canon MV600i

FILMĂRI PE ÎNTUNERIC

Doar designul camerei video MV600i mai amintește de seria MV500. Această cameră reprezintă cel mai nou și performant model de la Canon. Dispune de un impresionant zoom optic de 22X (cu cel digital de 20X se ajunge la un total de 440X), iar conectarea la calculator se realizează prin USB sau FireWire. Cu ajutorul tehnologiei Direct Print se pot printa imaginile XGA direct la o imprimantă Canon fără conectare la calculator. Filmarea nu are de suferit în condiții de iluminare slabă grație funcției Super Night Mode. Pentru o utilizare cât mai ușoară în aceste situații Canon MV600i are butoanele iluminate. Performanțele ridicate și dotările bogate recomandă camera video Canon MV600i celor mai exigenți utilizatori pentru care banii nu reprezintă o problemă.

www.canon.com



Samsung ITCAM7

CAMERĂ VIDEO ALL-IN-ONE

ITCAM7 este o cameră video digitală numită de Samsung: all-in-one. Ineditul îl reprezintă folosirea unui harddisk de 1.5 GB pentru stocarea clipurilor video și a imaginilor. Cu ITCAM7 se pot înregistra fișiere audio stereo, imagini și clipuri video în format MPEG4 și apoi transferate pe calculator prin interfața USB2.0. Pe harddisk-ul din dotarea camerei se pot stoca fișiere MP3 ce pot fi redate cu ITCAM7.

www.samsung.com

Sony DCR-DVD200, DVD100

CAPTURĂ DIRECT PE DVD

Dacă Hitachi făcea anul trecut primul pas în realizarea de camere video cu scriere pe DVD, iată că în acest an Sony face același lucru prin lansarea a două noi modele: DCR-DVD200 și DCR-DVD100. Cele două camere pot inscripționa fișierele video sau imaginile pe DVD-uri de 8cm ce pot fi vizionate direct cu ajutorul calculatorului, DVD playerelor sau chiar cu cele mai recente modele de console PlayStation2. Camerele dispun de interfața USB2.0 pentru transfer rapid a datelor pe un calculator. Timpul de înregistrare este de până la 60 minute pe DVD-R sau DVD-RW. Lentilele folosite sunt Carl Zeiss iar zoom-ul optic este de 10X (completat de un zoom digital de 120X). Aceste camere dispun și de un ecran LCD de 2.5 inch cu 123.200 pixeli. Diferența între cele două modele este rezoluția: 400K pentru DCR-VD100 și 690k pentru DCR-DVD200. Ambele modele vor fi disponibile abia în toamna acestui an.

www.sony.com





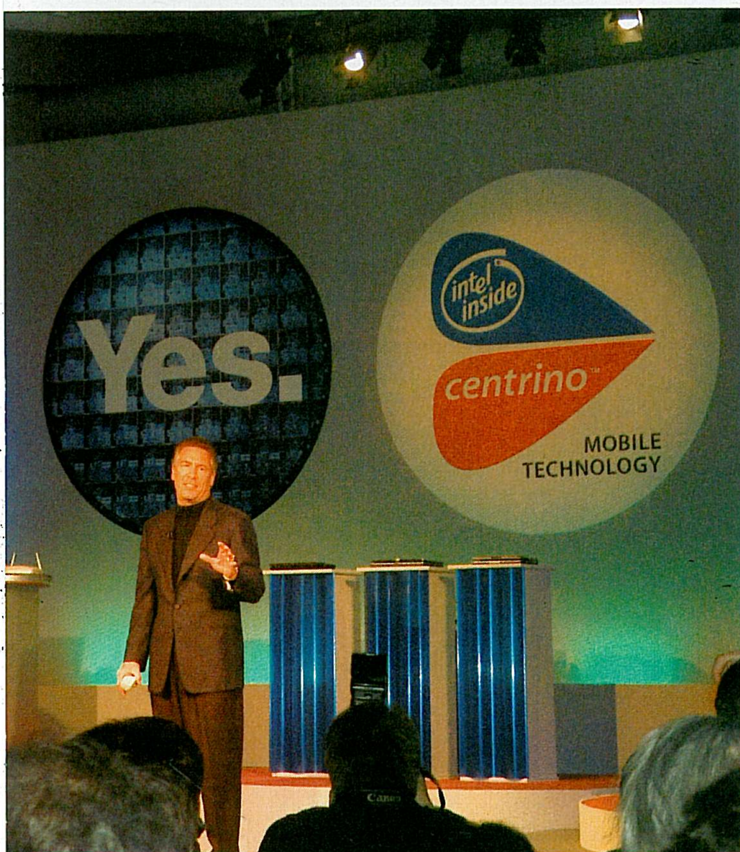
Samsung D5000i

CAMERĂ VIDEO ȘI APARAT FOTO DIGITAL

D5000i combină o cameră video miniDV cu o cameră foto digitală de 4Megapixeli. Printr-un mecanism complex și unic pe piață se poate comuta rapid între cele două funcții: cameră foto sau video. Astfel, într-o parte sunt ținute lentilele și senzorul pentru camera video, iar în cealaltă parte se află lentilele și senzorul de 4 MegaPixeli ai camerei fotodigitale. Este un produs foarte interesant prin această îmbinare ingenioasă și în premieră a două caracteristici într-un singur aparat.

www.samsung.com





Intel Centrino Mobile Technology

MOBILITATE TOTALĂ ORIUNDE TE-AI AFLA



Trendul acestui an este fără îndoială reprezentat de tehnologiile wireless, lucru vizibil la CeBIT încă din prima zi, momentul conferinţei de presă Intel. Punctul în jurul căruia s-a desfăşurat conferinţa a fost procesorul mobil Centrino. Acest procesor este întruchiparea Intel a ideii de libertate totală pe care şi-o doresc toţi utilizatorii de PC-uri. Cele două lucruri care stau în calea realizării acestui deziderat îl constituie cablurile de conectare într-o reţea şi problema autonomiei când PC-ul nu este conectat la priza de curent. Intel a rezolvat aceste probleme prin integrarea direct în procesor a controller-ului wireless compatibil cu standardul 802.11 şi prin implementarea unor funcţii superioare de management al consumului de curent. În acest fel orice posesor de notebook dotat cu procesor Intel Centrino se poate conecta la un Wireless Access Point, iar autonomia laptop-ului depăşeşte cu mult media de 2 ore a modelelor actuale, cifra specificată de Intel fiind de peste cinci ore. În cadrul unei demonstraţii s-a reuşit conectarea şi realizarea unei video conferinţe cu o persoană conectată la un Access Point din centrul Londrei. Toate aceste facilităţi ale lui Intel Centrino nu vin însă cu un rabat la capitolul performanţă, cum s-ar crede. În cadrul conferinţei Intel am putut asista la o demonstraţie a performanţelor lui Intel Centrino la 1.6GHz comparat cu Intel Pentium 4 M la 2.4GHz, cel din urmă fiind surclasat fără drept de apel. În acelaşi timp a fost monitorizat consumul de curent al ambelor procesoare, Intel Centrino ieşind din nou învingător. În cadrul CeBIT au putut fi observate mai multe soluţii de notebook-uri care implementează noul procesor Centrino.

www.intel.com



Samsung X10

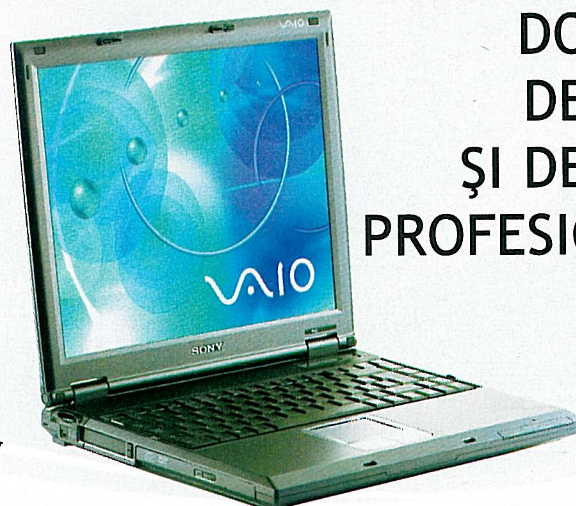
CEL MAI SUBŢIRE ŞI UŞOR NOTEBOOK PC DIN LUME

Odată cu lansarea noului procesor mobil Intel Centrino au apărut şi primele notebook-uri care să îl integreze. Unul dintre acestea se numeşte X10 şi este produs de Samsung. Ce deosebeşte acest notebook de ceilalţi competitori este înălţimea de doar 24mm şi greutatea de 1.8kg. Dotările lui X10 sunt impresionante ţinând cont de dimensiunile sale: ecran TFT de 14.1", unitate combo DVD/CD-RW, placă video GeForce4 Go 440 cu 64MB de RAM, maxim 2GB de memorie DDR PC2100. Pentru conectivitate avem la dispoziţie placă de reţea Fast-Ethernet, modem compatibil V.90 precum şi standardele wireless Bluetooth şi 802.11b. Bateria standard se descarcă după două ore, cea suplimentară aducând încă patru ore jumătate de funcţionare.

www.samsungelectronics.com

Sony Business Notebooks

DOTĂRI DE TOP ŞI DESIGN PROFESIONAL



Conform spuselor Sony, noua serie de Business Notebooks este destinată oamenilor cu putere de decizie care nu se mulţumesc să deţină doar un PC standard. Noua serie este formată din opt notebook-uri situate în două categorii de preţ: sub 2000EUR şi peste 2000EUR. Dotările acestei serii sunt gândite să satisfacă nevoile curente şi viitoare ale oamenilor de afaceri moderni. Modelele de top sunt dotate cu display-uri TFT de 16.1" care suportă rezoluţii UXGA (1600x1200 pixeli). Carcasele acestor modele sunt fabricate din magneziu. Unitatea de procesare este un procesor Pentium 4 Mobile ajutat de o cantitate substanţială de memorie DDR-SDRAM. Pentru stocare avem un harddisk de 40GB şi o unitate optică care poate fi combo sau CD-Writer. Pentru conectivitate avem trei porturi USB, un Firewire, Memory Stick, Ethernet, wireless networking şi un modem încorporat compatibil V.90. Pentru multimedia avem conector TV-Out şi sistem audio Stereo 3D Surround. Sistemul de operare folosit este Windows XP Professional sau Windows 2000.

www.sony.com

Fujitsu Siemens Stylistic ST4110

HÂRTIA ELECTRONICĂ NU MAI ESTE UN MIT

Pornit doar ca un concept acum câţiva ani în urmă, Tablet PC-ul a devenit realitate în cursul anului trecut, iar în cursul CeBIT-ului putându-se observa deja a doua generaţie care aduce îmbunătăţiri la capitolul de recunoaştere a scrierii. Noul Stylistic ST4110 a fost premiat anul acesta de Industrie Forum Design Hannover. Acest Tablet PC cântăreşte doar 1.4KG şi are o înălţime de doar 2.2cm. Pentru a corespunde tendinţelor actuale Stylistic ST4110 a fost dotat cu capabilităţi wireless. Stylistic ST4110 este ideal în mediile în care notebook-urile sunt pur şi simplu incomod de folosit.

www.fujtsu.com



Asus M2N

FUNCŢIONALITATE ŞI STIL

M2N face parte din seria de notebook-uri Asus cu procesor Intel Centrino şi oferă multiple opţiuni în ceea ce priveşte conectivitatea şi expandabilitatea ulterioară. Perioada de autonomie a lui Asus M2N este de peste trei ore jumătate. Memoria poate fi extinsă la 768MB DDR PC2100, iar harddisk-ul poate ajunge până la 80GB. Totul este împachetat într-o carcasă din magneziu argintie.

www.asus.com



Aopen Deskbook

DEZIDERATUL PERFORMANŢĂ ŞI MOBILITATE

Mulţi utilizatori de PC sunt puşi în situaţia de a trebui să îşi mute calculatorul fie la un lan-party, fie în altă cameră a apartamentului, moment în care apare coşmarul cablurilor de conectare. Pentru toate aceste probleme Aopen şi-a prezentat linia sa de produse Deskbook, care sunt calculatoare cu dimensiuni comparabile cu un notebook obişnuit, dar care se alimentează direct din reţeaua de curent electric. Deskbook-urile nu se doresc a fi înlocuitoare ale notebook-urilor actuale. Avantajul folosirii lor este transportarea foarte uşoară şi posibilităţile foarte bune de upgrade. Practic în câteva secunde se poate desface şi înlocui orice componentă. Upgrade-ul de memorie sau schimbarea harddisk-ului devin astfel un lucru banal. De remarcat este şi posibilitatea detaşării ecranului TFT de deskbook. Aopen va începe livrarea deskbook-urilor la sfârşitul lunii martie a acestui an.

www.aopen.com



Siemens SL55

MICUL GIUVAER

Cel mai mic telefon Siemens se numeşte SL55 şi are dimensiunile de 81.6mmx44.5mm şi grosime de doar 22mm. În greutatea de 79g au fost înglobate tehnologii precum GPRS, MMS, WAP şi Java. Ecranul principal poate afişa 4096 de culori. Timpul de standby poate ajunge la 200 de ore iar cel de convorbire la 210 minute. Camera foto integrată poate captura imagini la rezoluţia maximă de 640x480 pixeli.

www.siemens.com



SonyEricsson T310

TELEFONUL CA PLATFORMĂ DE JOCURI

Sony Ericsson a lansat telefonul mobil T310 care permite rularea de jocuri complexe, pentru acest lucru fiind disponibile opţiuni precum polifonie audio pe 32 de canale, force-feedback, precum şi ecran color. Telefonul vine cu jocul Tony Hawk's Pro Skater 4, alte jocuri putând fi transferate folosind platforma Synergenix Morphum. T310 integrează şi o cameră foto, pozele putând fi transmise prin intermediul tehnologiei MMS.

www.sonyericsson.com





SonyEricsson Z1010

PRIMUL TELEFON 3G COMERCIAL

Sony Ericsson a prezentat primul lor telefon compatibil cu standardul 3G. Telefonul se numeşte Z1010 şi este capabil să opereze în modurile UMTS şi GSM-GPRS. Printre specificaţiile acestui telefon se găsesc cele două ecrane, cel principal color şi cel de pe carcasă care afişează informaţii utile în momentul în care capacul este închis precum şi cele două camere digitale încorporate, una pentru a face fotografii, cealaltă fiind utilizată pentru a filma utilizatorul în momentul unei convorbiri. Această lansare, conform declaraţiilor celor de la Sony Ericsson, este menită a sprijini dezvoltarea reţelelor şi a aplicaţiilor 3G în viitor.

www.sonyericsson.com

Motorola A760

COMBINAŢIE ÎNTRE TELEFON ŞI PDA

Motorola introduce prin A760 un nou concept de telefon mobil care încorporează şi funcţionalitatea unui PDA, MP3 player şi cameră foto. Posibilitatea de conectare imediată la Internet, compatibilitatea Bluetooth şi forma compactă fac din Motorola A760 instrumentul ideal pentru omul de afaceri modern.

www.motorola.com







Alcatel One Touch

SERIA ONE TOUCH PRIMEŞTE ECRANE COLOR

Alcatel a prezentat anul acesta la CeBIT noile sale telefoane din seria One Touch care beneficiază de ecrane color. One Touch 332 este un telefon compact de 77g care oferă SMS, EMS, WAP şi tonuri de apel polifonice. Pentru One Touch 535 Alcatel a integrat MMS, GPRS de clasă 10 şi posibilitatea de a downloada jocuri noi. Vârful gamei se numeşte One Touch 735 şi are cameră digitală încorporată precum şi trei jocuri incluse, cu posibilitatea de a mai downloada şi altele.

www.alcatel.com



Samsung SPH-i330

SAMSUNG PREMIAT DE IF DESIGN



SPH-i330 este întruchiparea conceptului Samsung de telefon mobil cu capabilităţi de PDA, pentru care de altfel a primit şi premiul de design de la Industrie Forum Design Hannover, unul dintre cele mai mari forumuri de design. Sistemul de operare folosit de telefon este Palm OS, existând posibilitatea de a downloada programe şi aplicaţii noi de pe Internet. Designul telefonului este atrăgător, de remarcat fiind cele două benzi de cauciuc laterale care permit operarea telefonului cu o singură mână.

www.samsungelectronics.com



Motorola V600

DESIGN ŞI FUNCŢIONALITATE

Creat pentru cei care vor funcţionalitate totală fără a face rabat la design, Motorola V600 oferă capabilităţi de comunicare GPRS precum şi compatibilitate quad-band (850MHz/900MHz/1800MHz/1900MHz). Standardul Bluetooth este şi el suportat. Imaginile captate de camera digitală integrată pot fi vizualizate pe ecranul color al telefonului şi trimise prin MMS (Multimedia Messaging). Greutatea aproximativă a lui V600 este de 95g, timpul de standby putând atinge 210 ore.

www.motorola.com

Samsung Watch Phone

PRIMUL CEAS CU TELEFON GPRS

Watch Phone nu este un simplu ceas care include funcţiile unui telefon ci are şi compatibilitate GPRS încorporată. Dimensiunile lui Watch Phone sunt 37.8mmx64mmx17.7mm, toate acestea contribuind la o greutate totală de sub 80g. Ecranul este construit în tehnologia OLED şi permite afişarea a 256 culori pe o suprafaţă de 96x64 pixeli.

www.samsungelectronics.com



Panasonic X70

MODA CAMERELOR DIGITALE ÎNCORPORATE

În dorinţa de a oferi consumatorului telefoane cu facilităţi avansate, Panasonic a prezentat anul acesta la CeBIT X70, urmarea lui GD87, faţă de care este cu 20% mai mic beneficiind în acelaşi timp şi de noi dotări. Ecranul principal al telefonului are 132X176 pixeli, este construit în tehnologie TFT şi poate afişa 65536 de culori. Telefonul este tri-band şi poate transmite date folosind protocolul GPRS. Pozele surprinse de senzorul CMOS de 110K pot fi stocate în memoria de 4MB a telefonului. Pentru conectarea la alte dispozitive stau la dispoziţie standardele Bluetooth şi IrDA.

www.panasonic.com





Nokia N-Gage

TELEFON MOBIL ŞI CONSOLĂ DE JOCURI

Cei care îşi folosesc telefonul mobil în momentele de plictiseală pentru a se juca vor fi bucuroşi să afle că Nokia a lansat N-Gage, un telefon gândit ca o consolă pentru jocuri. N-Gage beneficiază de ecran color cu iluminare proprie şi contrast puternic. Nokia a semnat un contract cu producătorul Eidos pentru a realiza o versiune de Tomb Raider care să ruleze pe N-Gage. Noile jocuri disponibile pot fi transferate de pe Internet direct în memoria telefonului.

www.nokia.com



Samsung SGH-P400

CAMERĂ DIGITALĂ PIVOTANTĂ

SGH-P400 este primul din seria de telefoane Samsung care beneficiază de cameră digitală avansată care îşi poate roti obiectivul cu 180° pentru a uşura realizarea fotografiilor. O altă facilitate importantă a acestei serii este posibilitatea rotirii ecranului color pentru a putea vedea ceea ce camera filmează din orice poziţie. Telefonul poate reda tonuri de apel cu polifonie pe 40 de canale şi are greutatea de 105g.

www.samsungelectronics.com

URMATORUL PAS: DDR-II

PE ULTIMA SUTA DE METRI

Coşmarul firmei Rambus devine realitate - memoria DDR II va fi performantă şi ieftină

DINAMICA COMPONENTELOR IT este uimitoare: performanţele cresc, în timp ce preţurile scad. Astfel, un procesor care a costat peste 500 de USD în urmă cu 4-5 luni, azi poate fi achiziţionat cu doar 100 USD. Ne-am obişnuit să considerăm banii investiţi în calculatoarele noastre personale o jertfă pe altarul ştiinţei. Totuşi, o componentă foarte importantă a calculatorului se străduieşte să facă notă discordantă: memoria RAM. Evoluţia memoriei RAM pe piaţă a fost tulburată în 1996 atunci când firma RAMBUS anunţa comisia JEDEC de hotărârea sa de retragere şi semna un contract de colaborare cu Intel. Trei ani mai târziu eşecul memoriei RAMBUS (din cauza greşelilor din chipset-ul i820) se reflecta în preţul memoriei SDRAM - să ne amintim de toamna 1999, când preţurile memoriei s-au dublat peste noapte, fără prea multe explicaţii. Eşecul de piaţă al memoriei RDRAM (RAMBUS) a evidenţiat un adevăr: succesul unei tehnologii IT depinde foarte mult de raportul performanţă/preţ. Utilizatorii nu sunt dispuşi să plătească de două ori mai mult pentru o tehnologie care le aduce un spor de performanţă de 15-20%.



DE CE ESTE IMPORTANTĂ MEMORIA RAM?

Fiecare versiune nouă de Windows a adus cu sine o creştere a cerinţelor de sistem. De fiecare dată, cea mai importantă a fost recomandarea pentru memoria RAM. O cantitate mică de memorie RAM obligă programul rulat să acceseze mult mai des HDD-ul, iar această operaţie constituie o veritabilă frână pentru sistem. Din această cauză sistemele cu procesoare şi plăci video performante, dar cu memorie insuficientă, au rezultate vizibil mai slabe decât cele cu procesoare mai slabe, dar cu o cantitate de RAM corespunzătoare.

ORGANIZAREA INFORMAŢIEI ÎN MEMORIA RAM

Memoria RAM este concepută sub formă de matrice. Fără să intrăm foarte mult în amănunte ne putem gândi la organizarea informaţiei în RAM la fel ca într-un tabel cu rânduri şi coloane. Pentru a se scrie sau citi informaţia din memorie controller-ul transmite numărul rândului ce conţine adresa dorită. Astfel, semnalul RAS este activat, dar până când coloana să poată fi accesată mai este nevoie de câteva perioade de tact. Acest timp se traduce prin latenţa RAS-to-CAS şi este de obicei între 5 şi 7. După ce şi semnalul CAS este activat mai trec câteva perioade de tact până când adresa dorită este accesată. Această perioadă (CL -CAS latency) este de 2 sau 3 pentru DRAM şi 2 sau 2.5 pentru DDRAM.

IMPORTANŢA CL ÎN PERFORMANŢELE SISTEMULUI

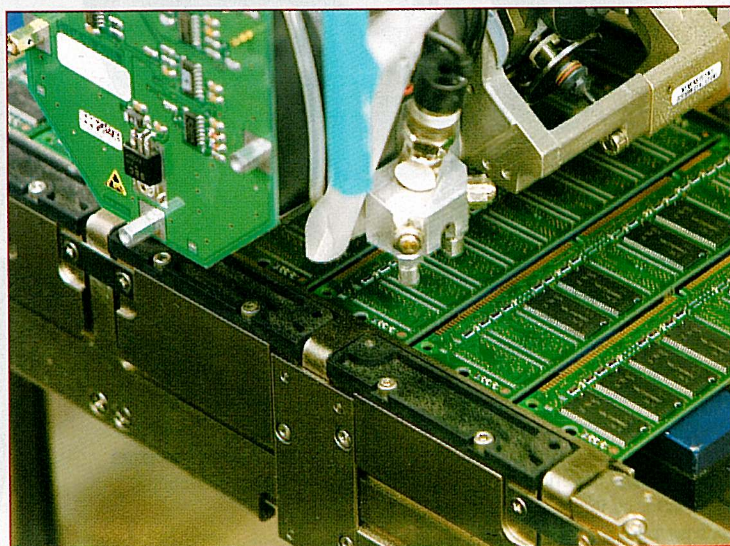
Este evident că modulele cu specificaţii CL2 sunt mai rapide decât cele cu CL2.5, dar nu trebuie scăpată din vedere specificaţia RAS-to-CAS şi RAS. Din aceste cauze nu trebuie să ezităm dacă va trebui să plătim o diferenţă mică pentru achiziţionarea unui modul de memorie cu specificaţii 2-2-2, acestea concretizându-se în performanţe mai mari.

MEMORIA VIITORULUI POARTĂ NUMELE DDR-II

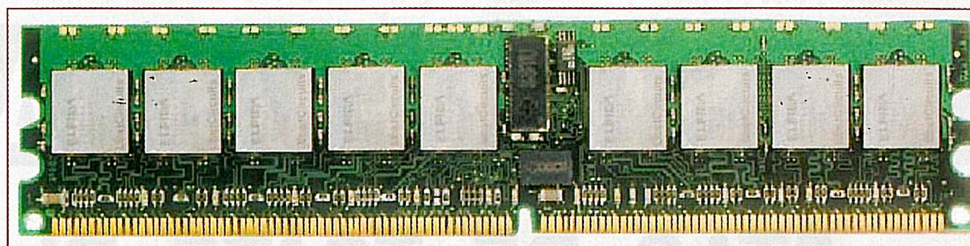
După evoluţia memoriei DDR până la DDR400 (ce a fost în sfârşit certificată de JEDEC) putem privi în viitor şi să ne întrebăm ce va urma. Pentru a avea succes pe piaţă specificaţiile DDR-II trebuiau să ţină cont de următoarele două criterii importante: compatibilitate cu DDR şi performanţe mai bune.

EVOLUŢIE, NU REVOLUŢIE

Pentru a face tranziţia la următoarele specificaţii de memorie mai uşor de digerat pentru piaţa IT, DDR-II va păstra majoritatea tehnologiilor bune ce sunt folosite în DDR. Conceptul de DDR-II s-a conturat încă din 1998 şi este bazat pe standarde deschise, oricine fiind încurajat să participe la dezvoltarea specificaţiilor şi la folosirea lor în producţie. Firma RAMBUS are o politică total diferită deoarece modulele de memorie RDRAM folosesc tehnologii patentate care nu pot fi folosite decât cu acordul său. În conferinţa din aprilie 1998 s-au stabilit în linii mari obiectivele care trebuie atinse în dezvoltarea memoriei DDR-II: compatibilitate cu DDR-I, lăţime de bandă mărită, reducerea costurilor, reducerea consumului, modul de prezentare al modulelor. Pe data de 25.06.2001 comisia JEDEC a aprobat specificaţiile preliminarii pentru DDR-II, iar pe 28 martie 2008 Samsung a anunţat într-un



comunicat de presă realizarea primelor module de DDR-II. Acestea aveau 512MB și funcționau la 1.8V cu o rată de transfer de 553MBps (ce poate fi extinsă până la 667MBps). Aceste module respectau standardele impuse până la acea dată de JEDEC chiar și funcțiile OCD (off-chipdriver calibration) și ODT (on-die termination). Acest comunicat de presă a fost surprinzător deoarece Samsung a fost un mare susținător al tehnologiei RAMBUS.



DIFERENȚE ÎNTRE DDRAM ȘI DDRAM-II

O problemă foarte mare, chiar dacă mai puțin luată în considerare, a memoriei DDR este consumul mare. La un sistem cu 4GB DDR consumul pentru fiecare citire este de aproximativ 40W. DDR-II va opera la 1.8V față de 2.5V, la cât lucrează în prezent memoriile DDR. Un alt aspect important este mărimea mai mare a lățimii de bandă în cazul DDR-II. Un singur lucru ne poate face să privim cu scepticism noul format: CAS-ul mai mare. După cum se observă din tabelul comparativ, DDR-II are în dreptul specificației CAS valori neobișnuite: 3, 4, 5. Va reuși DDR-II prin celelalte facilități să depășească handicapul adus de latența mai mare?

Rezultate test

	DDR-I	DDR-II
Data Rate	200/266/333/400Mbps	400/533/(667)Mbps
Frecvență Bus	100/133/166/200MHz	200/266/(333)MHz
Frecvență DRAM Core	100/133/166/200MHz	100/133/(166) MHz
Prefetch Size	2 bit	4 bit
Burst Length	2/4/8	4/8**
Data Strobe	Single DQS	Differential Strobe: DQS, /DQS***
CAS Latency	1.5, 2, 2.5	3+, 4, 5
Write Latency	1T	Read Latency-1
Core Voltage (VDD)	2.5V++	1.8V
I/O Voltage (VDDQ)	SSTL_2 (2.5V)	SSTL_1.8 (1.8V)
Prezentare modul	TSOP (II), TBGA	FBGA
Specificații noi		ODT OCD-calibration Posted CAS Additive Latency+++

CÂT DE MARE ESTE SALTUL DE LA DDR LA DDR-II?

Chiar dacă unul din obiective se numește "compatibilitatea înapoi cu DDR" este ușor de dedus că în practică nu va exista nici un fel de compatibilitate între DDR și DDR-II. Primul motiv (și cel mai evident) este formatul: DDR are 184 de pini, iar DDR-II are 240. Al doilea este voltajul diferit la care funcționează: DDR la 2.5V, iar DDR-II la 1.8V. Al treilea motiv sunt funcțiile suplimentare de care dispune DDR-II ce nu sunt suportate de DDR, dar fără de care DDR-II nu poate funcționa. Concluzionând, putem afirma că DDR-II nu este compatibil cu DDR.

MAI DEPARTE DE DDR-II

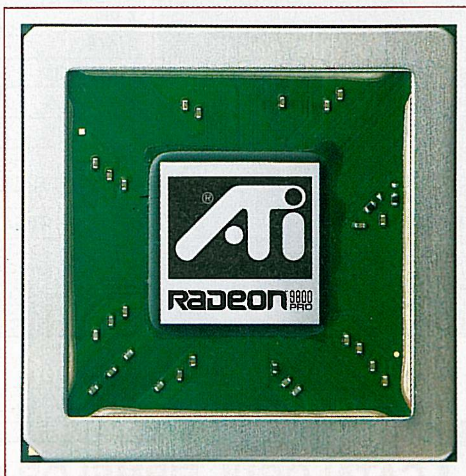
Din păcate, un comunicat de presă ne-a anunțat că producția de masă a modulelor de memorie DDR-II va fi decalată în 2005 cu un an în plus față de estimările inițiale. Se pare că această mișcare are la origine succesul memoriei DDR400 în rândul integratorilor de sisteme ce a primit de curând aprobarea JEDEC și poate suplini încă doi ani nevoia pieței IT. Totuși, marii producătorii de memorie spun că vor fi gata în 12 luni să treacă la DDR-II dacă va exista o cerere suficient de puternică. Așa cum afirma managerul de marketing de la Elpida Memory: "Tranziția la o nouă generație durează. Companiile nu vor schimbări rapide. 2005 este o dată rezonabilă pentru demararea producției de masă a memoriilor DDR-II." Până la materializarea DDR-II nu ne putem opri să ne gândim la DDR-III a căror specificații au început să fie elaborate în 28 iunie, anul trecut. Până unde va rezista oare bătrâna tehnologie DRAM?

Liviu Marica

SUPREMATIA ATI
ATAC PE TOATE PLANURILE

Pentru a răspunde lansării lui GeForceFX de către NVIDIA, ATI a lansat o nouă linie de produse care acoperă toate segmentele de performanţă ale pieţei desktop.

LANSAREA LUI RADEON 9700 PRO CU ŞASE LUNI în urmă a făcut din ATI liderul de performanţă în segmentul performance mainstream, vânzările familiilor de plăci video bazate pe chipset-urile R300 şi RV300 depăşind 1.000.000 de bucăţi în prezent. Strategia NVIDIA a fost aceea de a anunţa GeForceFX în decembrie, disponibilitatea pe piaţă a noului chipset lansat oficial cu mai puţin de o lună în urmă lăsând de dorit şi în prezent. Acest chipset în varianta Ultra oferă o performanţă comparabilă cu Radeon 9700 Pro, căzând însă foarte mult în urmă în momentul activării Antialiasing-ului şi a Anisotropic Filtering-ului. Pentru a răspunde acestei lansări, ATI a prezentat în luna martie la CeBIT trei noi familii de chipset-uri grafice denumite Radeon 9800, Radeon 9600, respectiv Radeon 9200.





DETALII TEHNICE

Principalele îmbunătăţiri aduse constau în mărirea frecvenţelor de funcţionare ale procesorului grafic, respectiv ale memoriei. De asemenea, arhitectura chipset-urilor a fost îmbunătăţită, pentru modelele de top din seria Radeon 9800 fiind disponibile optimizările Hyper Z III+ şi SmartShader 2.1, SmoothVision 2.1, acestea fiind îmbunătăţiri ale versiunilor anterioare denumite Hyper Z III, SmartShader 2.0 respectiv SmoothVision 2.0. Iniţial, procesul de fabricaţie a rămas cel de 0.15 microni, singura versiune care beneficiază de tehnologia 0.13 microni este Radeon 9600, urmând ca în viitor tehnologia să fie îmbunătăţită şi aplicată şi celorlalte chipset-uri. Beneficiile folosirii tehnologiei de 0.13 microni sunt reducerea consumului de curent şi a căldurii disipate.

Pentru Radeon 9800 Pro frecvenţa chip-ului grafic a fost crescută la 380MHz faţă de cei 325 ai lui Radeon 9700 Pro, iar memoria funcţionează la 680MHz DDR. Primele plăci care vor apărea vor fi dotate cu 128MB de memorie DDR, preţul anunţat de ATI la momentul lansării fiind de 399$, în cel de-al treilea trimestru al anului fiind anunţată şi o versiune cu 256MB de memorie DDR II care va avea un preţ de pornire de 499$. Chip-ul Radeon 9800 Pro se numeşte R350 şi este derivat din R300, chip-ul folosit pentru Radeon 9700 Pro. SmartShader 2.1 este o îmbunătăţire mult mediatizată şi desemnează introducerea lui F-Buffer, care permite teoretic o lungime infinită pentru codul unităţii de umbrire. Îmbunătăţirea controller-ului de memorie denumită SmoothVision aduce o rată de compresie a culorilor de 6:1 faţă de 4:1, cât oferă GeForce FX. Hyper Z III+ oferă algoritmi îmbunătăţiţi de management ai Z-Cache-ului şi un stencil-buffer optimizat. Toate aceste opţiuni nu sunt disponibile în prezent în jocuri, însă pe viitor se anunţă titluri care vor folosi aceste tehnologii.

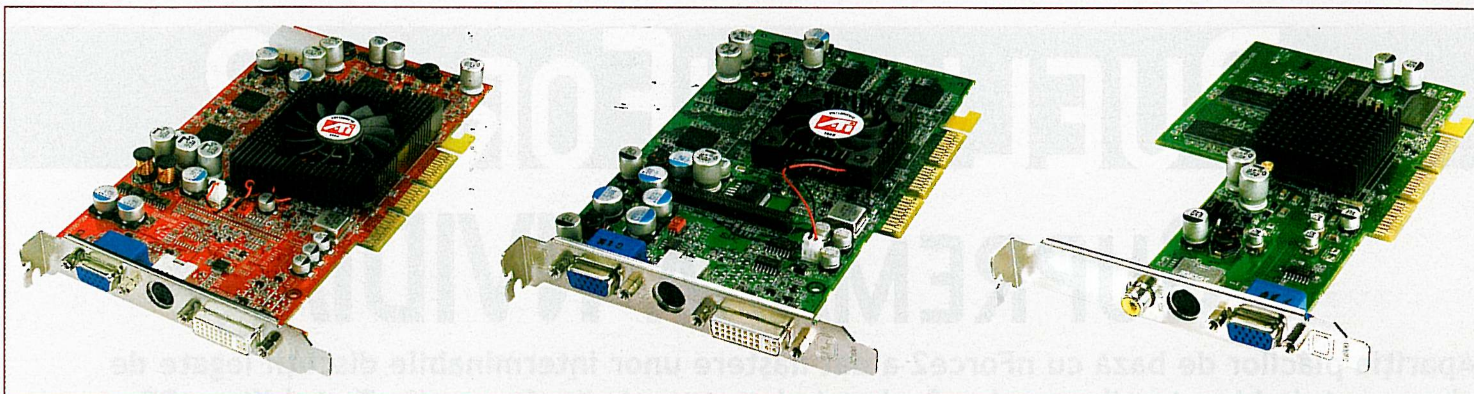


Radeon 9600 Pro este cunoscut şi sub numele de RV350 şi este o combinaţie între R300 şi R350. Acesta este primul chip ATI produs în tehnologia de fabricaţie de 0.13 microni, lucru care permite atingerea unei frecvenţe de funcţionare de 400MHz pentru chipul grafic. Spre deosebire de Radeon 9500 Pro, cele opt conducte de randare au fost reduse la patru, numărul Vertex Shader-elor scăzând şi el de la patru la două. Citind aceste specificaţii se pune întrebarea dacă mărirea frecvenţei de funcţionare pentru chip-ul grafic şi memorie a lui Radeon 9600 Pro sunt suficiente pentru a oferi o performanţă mai mare decât Radeon 9500 Pro.



Pentru segmentul entry-level ATI oferă Radeon 9200 care are în plus faţă de Radeon 9000 suport pentru interfaţa AGP 8X şi frecvenţe de funcţionare mai ridicate. Seria Radeon 9200 nu suportă complet DirectX 9, DirectX 8.1 fiind însă suportat în totalitate.

Layout-ul de referinţă ATI a fost modificat pentru Radeon 9800 Pro, placa video fiind mai alungită, aspectul general fiind mai aerisit.



Conectorul suplimentar de 12V de floppy-disk a fost înlocuit cu unul Molex, sistemul de răcire fiind şi el înlocuit.

CONCLUZIE

Noua linie de produse a fost însoţită şi de o serie de sigle noi pentru produse. Primele plăci vor fi disponibile pentru cumpărători la începutul lunii aprilie, pe Internet fiind deja disponibile benchmark-uri care demonstrează un surplus de performanţă considerabil faţă de GeForceFX Ultra, în special în momentul activării Antialiasing-ului şi a Anisotropic Filtering-ului.

Prin lansarea lui Radeon 9800 Pro, ATI a reuşit să îşi consolideze poziţia de lider al performanţei în segmentul desktop. Radeon 9600 Pro şi Radeon 9200 ţintesc către piaţa mainstream, respectiv entry-level, ATI sperând să dobândească astfel şi procente importante din vânzări.

Ionuţ Popa

	ATI Radeon 9500 PRO	ATI Radeon 9600 PRO
Proces fabricaţie	0.15 microni	0.13 microni
Bus memorie	128-bit DDR	128-bit DDR
Lăţime de bandă	8.8 GB/s	9.6 GB/s
Pixel Fillrate	2.2 Gigapixeli/s	1.6 Gigapixeli/s
AGP Bus	1X/2X/4X/8X	1X/2X/4X/8X
Capacitate memorie	128MB	128MB
Frecvenţă GPU	275MHz	400MHz
Frecvenţă memorie	275MHz (550 DDR)	300MHz (600 DDR)
Vertex Shadere	4	2
Pixel Pipelines	8	4
Unităţi de texturare per pipeline	1	1
Texturi per unităţi de texturare	16	16
Versiune Vertex Shader	2	2
Versiune Pixel Shader	2	2
Generaţie DirectX	9	9
Optimizări memorie	Hyper Z III	Hyper Z III
Alte optimizări	SmartShader 2.0 SmoothVision 2.0	SmartShader 2.0 SmoothVision 2.1
Ieşiri digitale	2	2
Ramdac-uri interne	2x400MHz	2x400MHz

	ATI Radeon 9700 PRO	ATI Radeon 9800 PRO	NVIDIA GeForceFX 5800 Ultra
Proces fabricaţie	0.15 microni	0.15 microni	0.13 microni
Tranzistoare	107 milioane	107 milioane	125 milioane
Bus memorie	256-bit DDR	256-bit DDR/DDR II	128-bit DDR II
Lăţime de bandă	19.8 GB/s	21.8 GB/s	16 GB/s
Pixel Fillrate	2.6 Gigapixeli/s	3.04 Gigapixeli/s	4 Gigapixeli/s
FSAA	6X	6X	8X
Triunghiuri procesate	325 milioane/s	380 milioane/s	350 milioane/s
AGP Bus	1X/2X/4X/8X	1X/2X/4X/8X	1X/2X/4X/8X
Capacitate memorie	128/256MB	128/256MB	128/256MB
Frecvenţă GPU	325MHz	380MHz	500MHz
Frecvenţă memorie	310MHz (620 DDR)	340MHz (680 DDR)	500MHz (1000 DDR II)
Vertex Shadere	4	4	FP Array
Pixel Pipelines	8	8	8 (4x2)
Unităţi de texturare per pipeline	1	1	1
Texturi per unităţi de texturare	16	16	16
Versiune Vertex Shader	2	2	2
Versiune Pixel Shader	2	2	2
Generaţie DirectX	9	9	9
Optimizări memorie	Hyper Z III	Hyper Z III+	LMA II Optimized Color Compression
Alte optimizări	SmartShader 2.0 SmoothVision 2.0	SmartShader 2.1 SmoothVision 2.1	IntelliSample
Ieşiri digitale	2	2	2
Ramdac-uri interne	2x400MHz	2x400MHz	2x400MHz

DUELUL nFORCE2

SUPREMAȚIA NVIDIA

Apariţia plăcilor de bază cu nForce2 a dat naştere unor interminabile discuţii legate de clasamentul chipset-urilor pentru Socket A, la categoria performanţă. Testul XtremPC evidenţiază diferenţele dintre cele mai bune modele bazate pe chipset-ul NVIDIA.



Odată cu lansarea chipset-ului nForce, NVIDIA s-a alăturat grupului restrâns de producători de soluţii pentru procesoare AMD. Această intrare pe piaţa plăcilor de bază a fost privită cu scepticism de către majoritatea specialiştilor IT: ce şanse există ca un mare producător de cipuri grafice să proiecteze chipset-uri performante pentru procesoare, fără a avea experienţă în domeniu? Răspunsul NVIDIA nu s-a lăsat aşteptat: nForce a avut o comportare onorabilă, dovedind performanţe bune şi oferind dotări importante (sistem eficient de gestionare a memoriei, suport ATA/100, sunet Dolby Digital, grafică integrată de calitate, reţea). Succesul NVIDIA a fost limitat de preţul ridicat al plăcilor de bază cu nForce şi de capacităţile limitate de overclocking ale acestora, dar anunţul apariţiei celei de-a doua generaţii nForce a creat o undă de interes în jurul acesteia. Mizând pe aceleaşi idei care au stat la baza creării primului chipset, NVIDIA a inclus un sistem de gestionare a memoriei îmbunătăţit (Twin Bank Memory Arhitecture), o soluţie grafică integrată de ultimă generaţie (GeForce4 MX), sunet de calitate pe 6 canale (SoundStorm 5.1 Dolby Digital) şi suport pentru cele mai noi tehnologii (HyperTransport, Dual DDR, USB2.0, ATA/133, AGP 8X, DualNet, IEEE-1394/Firewire).

TEHNOLOGII

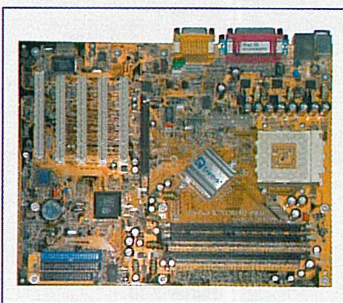
Northbridge-ul nForce2 poartă numele de IGP (Integrated Graphics Processor) şi conţine interfaţa cu procesorul şi controllerul de memorie. Există şi o versiune fără grafică integrată, care se numeşte SPP (System Platform Processor). Conceptul de DualDDR este foarte important în funcţionarea chipset-ului pentru că permite obţinerea unei lăţimi de bandă suficient de mare (4.2GB/s cu DDR266, 5.4GB/s cu DDR333 şi 6.4GB/s cu DDR400) pentru a asigura un transfer de date eficient pentru placa video integrată. Aceasta se bazează pe un procesor grafic GeForce4 MX cu frecvenţa de funcţionare de 250MHz (la fel ca GeForce4 MX420) şi reprezintă peste 70% din suprafaţa ocupată de IGP. nForce2 beneficiază de a doua generaţie de DASP (Dynamic Adaptive Speculative Pre-Processor), al cărui rol este de a stoca în bufferul său datele cu probabilitatea cea mai mare de accesare (un sistem asemănător cache-ului din procesoare).

Varianta de southbridge proiectată de NVIDIA poartă numele de MCP (Media & Communications Processors). Conexiunea cu IGP/SPP se realizează prin intermediul busului AMD HyperTransport pe 8 biţi, ce funcţionează la 200MHz şi permite o lăţime de bandă de 800MB/s. Şi aici există două variante: o soluţie de cost redus (MCP) şi una destinată pieţei "performance" (MCP-T). MCP are suport pentru ATA/133, USB2.0 şi integrează o placă de sunet AC'97 şi o placă de reţea 10/100. Plusurile pe care le aduce MCP-T sunt: suport Firewire, un procesor audio (APU=Audio Processing Unit) şi o a doua placă de reţea (3Com). Prezenţa procesorului de sunet asigură decodare Dolby Digital şi oferă sunet pe 6 canale şi ieşire audio S/PDIF cu conectori optici.

MODALITATE DE TEST

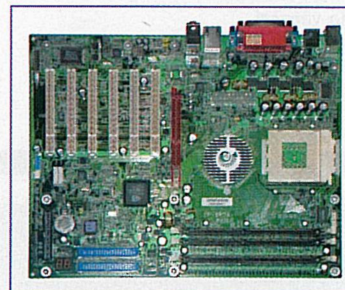
Pentru a avea o idee asupra performanţelor de care este capabil nForce2, am folosit un procesor AMD Athlon XP 2600+ Thoroughbred "B" (frecvenţa de funcţionare 2083MHz; FSB 166MHZ), 2 module de memorie Corsair CMX256A (256MB DDR400), o placă video LEADTEK WinFast Titanium 200 (GeForce3 Ti200 64MB DDR), un HDD Seagate Barracuda ATAIV 80GB (7200rpm), un CD-ROM Teac 40X, un FDD 1.44MB NEC şi o sursă de 350W. Faptul că nucleul procesorului este Thoroughbred "B" are o însemnătate deosebită: am putut seta FSB-ul şi memoria la 166MHZ, cunoscut fiind că nForce lucrează la capacitate maximă în modul DualDDR (folosirea a două sau mai multe module de memorie sincron cu procesorul).

Am testat 4 plăci de bază ce folosesc chipsetul nForce2: LEADTEK K7NCR18D Pro, EPOX 8RDA+, ABIT NF7-S şi ASUS A7N8X. În contextul în care NVIDIA îşi doreşte supremaţia în sectorul Socket A în faţa mai experimentaţilor SiS, VIA sau AMD, am testat în aceleaşi condiţii şi o placă cu chipset VIA KT400: GIGABYTE GA-7VAXP. Rezultatele obţinute reflectă diferenţa de performanţă dintre cele 2 chipseturi.



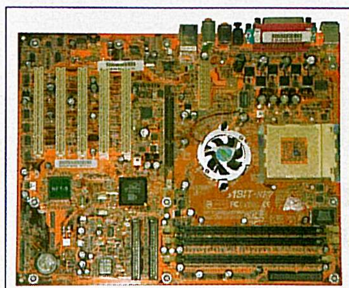
PLĂCILE DE BAZĂ

K7NCR18D Pro (Northbridge: SPP; Southbridge: MCP-T) s-a dovedit cea mai performantă placă din test. Singurul capitol la care nu a putut concura de la egal cu celelalte plăci a fost cel de dotări. Placa de sunet integrată cu decodare AC3 (Dolby Digital), suportul pentru IEEE1394 şi controller-ul USB2.0 nu au fost suficiente pentru a-i asigura supremaţia. Una dintre facilităţile care lipsesc din BIOS-ul lui K7NCR18D Pro este posibilitatea de modificare a multiplicatorului. În teste s-a impus la capitolul jocuri şi în PC Mark 2002 - memorie. Stabilitatea în funcţionare, facilităţile oferite şi performanţele foarte bune recomandă placa LEADTEK pentru utilizarea în orice domeniu de activitate.

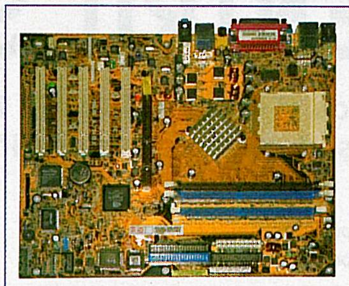


8RDA+ (Northbridge: SPP; Southbridge: MCP-T) este versiunea EPOX de nForce2 fără grafică integrată. Performanţele au fost foarte bune, la capitolul dotări a primit cel mai mic punctaj: nu are ieşire audio S/PDIF, controller Serial ATA sau RAID. BIOS-ul se prezintă foarte bine la capitolul overclocking: modificarea multiplicatorului până la 24X, a FSB-ului până la 200MHZ şi a voltajelor pentru AGP (1.5 - 1.8V) şi DIMM-uri (2.5 - 2.9V). EPOX a inclus şi un Debug LED, al cărui rol este de a indica eventualele probleme care ar apărea în timpul bootării prin afişarea codurilor corespunzătoare. În 3DMark 2001 SE nu a trecut de bariera celor 10000 de puncte, iar în jocuri a obţinut performanţe medii.

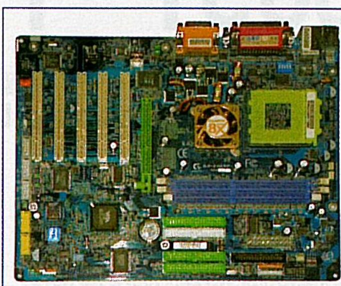
Layout-ul este aerisit, singura problemă poate apărea la instalarea plăcii video. 8RDA+ este o placă de bază performantă, stabilă, cu un preț mai mult decât accesibil.



NF7-S (Northbridge: SPP; Southbridge: MCP-T) poate fi descrisă foarte simplu prin două cuvinte: overclocking și dotări. Soluția completă dedicată overclocking-ului poate mulțumi până și pe cel mai înverșunat fan al acestui domeniu. Pe lângă opțiuni consacrate precum modificarea FSB-ului, a multiplicatorului și voltajului procesorului, a voltajului pentru memorii și AGP, ABIT NF7-S beneficiază de un conector suplimentar de 12V, permite schimbarea frecvenței de funcționare a portului AGP (66-99MHz) și chiar a voltajului pentru chipset-ul nForce2 (1.4V-1.7V). La capitolul dotări putem menționa: Serial ATA, ATA/133, AGP8X, sunet pe 6 canale și decodare Dolby, placă de rețea 10/100, 6 porturi USB2.0 și 3 porturi Firewire. Adaptorul Serillel permite conectarea harddisk-urilor IDE la controllerul Serial ATA. Testele cu NF7-S au fost realizate cu memorii 256MB DDR333 Kingmax CL2, din cauza incompatibilității dintre placa Abit și memoriile Corsair.



A7N8X Deluxe (Northbridge: SPP; Southbridge: MCP-T) este placa cu cele mai multe dotări, dintre toate cele care au fost testate până în prezent în laboratorul XtremPC. FSB333Mhz, AGP Pro/8X, suport pentru Dual-Channel DDR400, Dual LAN (2 plăci de rețea on-board), controller Serial ATA, sunet Soundstorm/Dolby Digital cu 6 canale, Firewire, 6 porturi USB2.0. Și totuși, nu numai dotările fac din A7N8X cea mai apreciată placă de bază a momentului: performanțele sunt și ele foarte bune, dintre plăcile cu nForce2 fiind depășită doar de LEADTEK WinFast K7NCR18D Pro. Așa cum am observat și la ceilalți competitori din test facilitățile de overclocking ale nForce2 sunt numeroase: placa ASUS oferă modificarea FSB-ului (100-200MHz), a multiplicatorului procesorului (6.5-13X), a voltajului pentru procesor (1.65-1.85V), AGP (1.5-1.7V) și memorii (2.6-2.8V), precum și a frecvenței de funcționare a portului AGP (50-100MHz).



Gigabyte GA-7VAXP (Northbridge: VIA KT400; Southbridge: VIA VT8235) este una dintre cele mai performante și bine dotate soluții bazate pe chipset-ul VIA KT400. La capitolul dotări stă ceva mai bine decât K7NCR18D Pro sau 8RDA+, în timp ce la capitolul performanțe s-a situat pe locul 2. Primul lucru care iese în evidență la placa Gigabyte este coloritul său: PCB-ul este albastru, AGP-ul și conectorii IDE sunt verzi, iar slot-urile de memorie au culoarea violet. Dintre facilitățile oferite putem menționa: FSB 333MHz, sunet 5.1 cu ieșire digitală S/PDIF, controller Ultra ATA/133, RAID Promise, LAN 10/100, 6 porturi USB2.0, 3 porturi Firewire.Facilitățile de overclocking sunt suficiente pentru majoritatea adepților acestuia: setare FSB 100-250MHZ, modificare multiplicator 5-12.5X, modificare voltaj procesor (+5%, +7.5%, +10%), AGP (+0.1V, +0.2V, +0.3V) și memorii (+0.1V, +0.2V, +0.3V).

CONCLUZIE

Rezultatele testelor ne oferă o imagine de ansamblu foarte clară asupra sectorului de plăci de bază: nForce2 este unul dintre cele mai performante chipset-uri ale momentului. Se pare că NVIDIA a învățat din greșeli și a reușit să treacă peste semi-eșecul lansării lui nForce. Noul său chipset se dovedește a fi mai performant decât cele ale concurenței (VIA, SiS) și oferă atât dotări devenite standard (USB2.0, Firewire, sunet 5.1), cât și noutăți interesante (Dual LAN, Soundstorm) la un preț mai mult decât acceptabil. În continuare, așteptăm cu nerăbdare să vedem dacă performanțele noului KT400A îl vor propulsa pe acesta în fruntea clasamentului plăcilor de bază pentru socket A, înaintea lui nForce2.

Notă: Procesorul AMD Athlon XP 2600+ folosit în test a fost oferit de firma Tape Computer.

Gabriel Boacă

Performanțe

	Leadtek WinFast K7NCR18D Pro	Epox 8RDA+	Abit NF7-S	ASUS A7N8X	Gigabyte GA-7VAXP
Quake 3 (640x480)	290.6	286.1	279.1	289.2	287.5
Serious Sam (640x480)	192.1	187.9	186.2	186.9	188.2
3Dmark2001SE (640x480)	11427	10000	10973	11341	11383
SiSoft Sandra Mem. Int	2568	2550	2427	2576	2598
SiSoft Sandra Mem. Float	2408	2379	2300	2411	2484
SiSoft Sandra CPU Dhrystone	5780	5688	5783	5769	5892
SiSoft Sandra CPU Whetstone	2889	2879	2891	2889	2951
SiSoft Sandra Disk	27770	27680	27685	27774	27732
PC Mark2002 CPU	6373	6316	6300	6340	6381
PC Mark2002 Memorie	4689	4590	4420	4619	4383
Performanțe jocuri	1.002	0.991	0.977	0.999	1.002
Performanțe sintetice	0.876	0.830	0.844	0.865	0.866
Dotări	0.034	0.032	0.062	0.066	0.056
Verdict	1.912	1.853	1.883	1.930	1.924
Distribuitor	Caro Group	Best Computers / Depozitul de Calculatoare	Tape Computer	Depozitul de Calculatoare / UltraPRO Computers	UltraPRO Computers
Telefon	021-313.71.09	021-345.55.05 / 021-221.73.77	021-330.57.83	021-221.73.77 / 021-211.70.90	021-211.70.90
Web	www.caro.ro	www.bestcomputers.ro / www.itshop.ro	www.tape.ro	www.itshop.ro / www.ultrapro.ro	www.ultrapro.ro
Garanție	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni
Preț	117$	123$	135$	159.35	113$

UPGRADE DE 300$
UN "BOOST" PENTRU SISTEM

Te afli în situaţia de a dori să realizezi un upgrade şi nu te-ai hotărât încă ce componente să schimbi? Testul următor evidenţiază avantajele şi dezavantajele modificării diverselor componente.

Majoritatea dintre noi am fost puşi cel puţin o dată în faţa unei blocări a sistemului sau am fost în imposibilitatea de a rula aplicaţiile favorite. În cazul în care aceste situaţii devin din ce în ce mai frecvente, singura soluţie plauzibilă este schimbarea unora dintre componente cu altele mai noi, cu performanţe mai bune sau chiar a întregului sistem. Totuşi această soluţie are pe lângă atuurile sale şi o mulţime de inconveniente, mai ales atunci când bugetul este una dintre constrângeri: schimbarea uneia dintre componentele de bază (procesor, placă de bază) implică în general o serie de modificări în lanţ, pentru păstrarea compatibilităţii.

PREMIZE

Cunoscând dificultăţile întâmpinate la realizarea unui upgrade parţial sau total al sistemului, ne-am pus în situaţia utilizatorului care posedă un calculator ce nu îi permite rularea în condiţii optime a unor aplicaţii recente. Astfel am considerat că dorim să realizăm un upgrade următorului sistem: placă de bază IWILL KV200-R (chipset VIA KT133), procesor AMD Duron 800MHz (FSB 100MHz), cooler, memorie 128MB SDRAM PC133, harddisk 8GB Seagate 5400rpm, placă video GeForce2 MX 32MB, CD-ROM Teac 40x, Floppy Disk NEC 1.44MB, carcasă cu sursă ATX de 235W. Am apelat la o serie firme locale care se ocupă cu distribuţia sau comercializarea către end-user a componentelor pentru computer şi am solicitat o configuraţie mai performantă, bazată pe sistemul menţionat şi care să nu depăşească 300USD (fără TVA). Modificările necesare au fost la latitudinea fiecăreia dintre firme, urmând ca performanţele sistemelor să fie testate şi comparate. Scopul acestui test a fost acela de a oferi idei şi alternative viabile utilizatorilor care doresc să realizeze o creştere a performanţelor computerului personal.

DESFĂŞURAREA TESTELOR

Pentru testarea performanţelor în jocuri s-au utilizat Quake3, Serious Sam II şi 3DMark 2001SE, iar pentru performanţele procesorului, memoriei şi harddisk-ului SiSoft Sandra 2002 şi PCMark 2002. Dotările au fost punctate cu 20% din nota finală, iar performanţele cu 80%.

SISTEM XTREMPC

Configuraţia propusă drept etalon în test este una capabilă să ruleze o mare parte a aplicaţiilor actuale, dar la o calitate redusă. Ca dovadă stă faptul că nu a reuşit să ruleze 3DMark 2001SE la o rezoluţie de 1600X1200, iar în Serious Sam II (1280X1024) nu a obţinut cele 25 de fps-uri necesare unei funcţionări decente. Memoria de 128MB SDRAM nu poate fi suficientă în cazul utilizării mai multor aplicaţii simultan, iar harddisk-ul se poate dovedi neîncăpător, având în vedere dimensiunile din ce în ce mai mari ale programelor.

SISTEM PROVISION

Singura propunere de upgrade pe platformă Intel vine de la firma ProVision: o placă de bază cu chipset VIA P4X266 şi un procesor Celeron II 1700MHz box (include cooler Intel). Pentru cei care cunosc stabilitatea sistemelor Intel se poate dovedi o alternativă atractivă. Singurele componente păstrate din sistemul etalon sunt CD-ROM-ul Teac şi unitatea de dischetă, ProVision procedând chiar şi la înlocuirea carcasei iniţiale.Se oferă performanţe crescute în jocuri datorită plăcii video Mercury (bazată pe un chipset GeForce4 MX440SE cu 64MB), capacitate de stocare de 20GB la viteză mare (7200rpm) şi conectare în reţea

Detalii sistem

	XtremPC	ProVision	UltraPRO Computers	Depozitul de Calculatoare	Best Computers
Platforma	AMD	INTEL	AMD	AMD	AMD
Placă de bază	IWILL KV200-R	MERCURY P4X266	ASUS A7S333	-	-
Procesor	DURON 800MHz	CELERON 1.7GHz	ATHLON XP 1700+	DURON 1.3GHz	DURON 1.3GHz
Cooler	1300MHz max.	INTEL box	TITAN D5TB	-	-
Memorie	128MB SDRAM PC133	256MB DDRAM PC266, TRANSCEND	128MB DDR333 KINGMAX	128MB SDRAM, PC133	256MB SDRAM, PC133
Placă video	GeForce2 MX 32MB	MERCURY GeForce4 MX 440SE, 64MB DDRAM	GIGABYTE Radeon 9000/ 64MB	INNO3D GeForce4 MX440SE 128MB	Daytona GeForce4 Ti4200 64MB
Hard Disk	8GB, Seagate	20GB, SEAGATE Medalist U6, 5400rpm	40GB, SEAGATE 7200.7, 7200rpm	20GB Maxtor Plus 8, 7200rpm	40GB, Seagate 7200.7, 7200rpm
CD-Rom / DVD	TEAC 40X	-	-	CD-RW Teac 52/24/52x	-
Floppy Disk	NEC 1.44MB	-	-	-	-
Placă de reţea	-	LAN 10/100MBs, UTP	-	-	-
Modem	-	-	-	-	-
Carcasă	235W ATX	MidiTower, 350W ATX	-	Sursă PIV 350W, ATX	-
Altele	-	Boxe MERCURY MS-480	-	-	-
Distribuitor	Sistem XtremPC	ProVision	UltraPRO Computers	Depozitul de Calculatoare	Best Computers
Telefon	021-231.28.66	021-321.15.68	021-330.57.83	021-221.73.77	021-211.70.90
Web	www.xtrempc.ro	www.pro.ro	www.ultrapro.ro	www.itshop.ro	www.bestcomputers.ro
Garanţie	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni
Preţ	N/A	250$	300$	257$	287$

Performanțe

	XtremPC	ProVision	UltraPRO Computers	Depozitul de Calculatoare	Best Computers
Quake 3 (640x480)	77.1	136.6	152.5	111	113.6
Quake 3 (1280x1024)	46	88.5	95.2	82.5	106.6
Quake 3 (1600x1200)	32.4	61.8	66.3	61.9	96.8
Serious Sam (640x480)	50.8	70.6	100.2	77.6	76.5
Serious Sam (1280x1024)	21.4	42.3	66.3	42.4	67.9
Serious Sam (1600x1200)	16.9	29.2	48	29.9	62
3Dmark2001SE (640x480)	2328	4638	7492	4099	6910
3Dmark2001SE (1280x1024)	1315	3530	4976	3234	5535
3Dmark2001SE (1600x1200)	-	2820	4024	2714	4780
SiSoft Sandra Mem. Int	757	1730	1653	765	770
SiSoft Sandra Mem. Float	755	1762	1543	746	754
SiSoft Sandra CPU Dhrystone	2211	2096	4052	3600	3605
SiSoft Sandra CPU Whetstone	1103	3275	2026	1800	1802
SiSoft Sandra Disk	3552	22262	34842	4372	8791
PC Mark2002 CPU	1910	3929	4290	3416	3463
PC Mark2002 Memorie	1589	3277	2916	1860	1894
Performanțe jocuri	4.62	9.80	9.80	6.44	6.58
Performanțe sintetice	3.66	6.60	8.76	6.42	9.66
Dotări	6	10	9	10	8
Verdict	4.60	8.58	9.67	7.37	9.20

(placa de rețea Mercury 10/100MBps). Reprezintă unul dintre cele mai complete sisteme din test, singurul care conține placă de rețea și boxe.

Performanțele dovedite la categoria jocuri (una dintre cele mai populare utilizări) sunt mai mult decât decente, ca dovadă cele 29.2fps obținute în Serious Sam II la 1600X1200. Comparat cu sistemul XtremPC, sistemul Celeron 1.7GHz propus de Provision este de aproape două ori mai performant.

SISTEM ULTRAPRO

Configurația optimă în opinia UltraPRO este bazată pe un procesor Athlon XP 1700+ instalat pe o placă de bază ASUS A7S333 cu chipset SiS745. La acestea se adaugă un DIMM de 128MB DDR333 Kingmax, o placă video Gigabyte Maya Radeon 9000 cu 64MB și un harddisk Seagate 7200.7 de 40GB. Coolerul, produs de cunoscuta firmă TITAN, reușește să mențină procesorul la o temperatură scăzută, necesară unei funcționări optime: de-a lungul testelor temperatura nu a trecut de 52-54 grade. S-a renunțat la montarea unui CD-Writer sau a unui DVD-ROM în favoarea procesorului, plăcii video sau unei capacități mai mari a harddisk-ului. Poziția întâi ocupată la final este în concordanță cu performanțele foarte bune din teste: cele mai bune rezultate în jocuri la rezoluție mică (152.5fps în Quake3 640X480), cel mai mare rezultat în 3DMark 2001SE (7492 puncte). La testele de procesor și memorie (Sandra 2002, PC Mark 2002) s-a detașat net față de celelalte sisteme, datorită procesorului Athlon XP și memoriei DDR.

SISTEM DEPOZITUL DE CALCULATOARE

Soluția oferită de Depozitul de Calculatoare s-a dovedit ceva mai slabă la capitolul performanțe, dar s-a evidențiat la dotări, datorită CD-Writerului Teac 52x/24x/52x încorporat. Deși au ales să păstreze placa de bază cu KT133, inginerii de sistem ai firmei mai sus menționate au înlocuit procesorul cu un Duron 1.3GHz cu nucleu Morgan, au adăugat 128MB SDRAM aducând sistemul rezultat la un total de 256MB PC133 și au crescut capacitatea de stocare cu harddisk-ul de 7200 de rotații Maxtor Plus 8. Placa video, un GeForce4 MX440SE cu 128MB DDR produs de Inno3D, s-a comportat bine, oferind un framerate minim de 30fps la 1600X1200 în Serious Sam II. Cei 128MB DDR ai acesteia sunt marca Hynix și au o latență de 5ns. Inițiativa de a adăuga un CD-Writer este lăudabilă, cu atât mai mult cu cât modelul Teac ales este unul dintre cele mai performante ale momentului. Pentru a putea face față consumului ridicat datorat noilor componente a fost schimbată și sursa sistemului etalon (235W) cu una ceva mai puternică: 350W.

SISTEM BEST COMPUTERS

Sistemul propus de Best Computers se dovedește destul de sărac în dotări suplimentare, însă este unul dintre cele mai performante din test. S-a preferat evitarea schimbării plăcii de bază (probabil că s-ar fi impus și schimbarea memoriei în acest caz), în favoarea unei capacități mult mai mari de stocare și a creșterii performanțelor prin adăugarea de memorie și introducerea unei plăci video cu procesor GeForce4 Ti4200 64MB, de altfel singura din text. Deși performanțele plăcii video Palit Daytona au fost mai slabe la 640X480, la rezoluții mari a fost de neînvins. Memoriile Hynix au o latență de 4ns. La testele de memorie și harddisk a fost mai slabă decât sistemele dotate cu memorie DDR și chipset-uri mai noi (Provision, UltraPRO), așa cum era și normal, datorită controller-ului de pe placa IWILL, aflat cu o generație în urma acestora. Harddisk-ul Seagate oferă un spațiu de stocare generos de 40GB, iar memoria ajunge la un total de 384MB. Sistemul Best Computers se poate folosi cu rezultate deosebite în jocuri.

CONCLUZII

Testul efectuat dovedește că nu este necesară modificarea platformei sau achiziționarea unei plăci de bază ce funcționează cu memorie DDR pentru obținerea unui sistem performant. Configurațiile propuse au avut scopuri de utilizare diferite, unele fiind dedicate în special jocurilor (Best Computers, UltraPRO), celelalte axându-se pe dotări suplimentare (ProVision, Depozitul de Calculatoare).

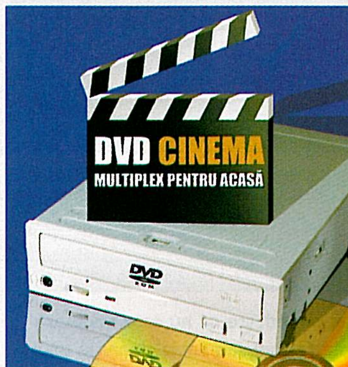
Notă: Firmele prezente în test nu realizează upgrade-uri sub forma înlocuirii unor componente uzate cu altele noi (clientul achitând o diferență de preț) sau alte metode echivalente.

Gabriel Boacă

CINEMA DVD

MULTIPLEX PENTRU ACASA

Odată cu progresul tehnologic în domeniul unităţilor optice a devenit posibilă vizionarea filmelor sau rularea aplicaţiilor multimedia la calitate deosebită. Am testat pentru dumneavoastră cele mai populare drive-uri DVD-ROM.



ISTORIE ŞI SEMNIFICAŢII

Standardul DVD datează din anul 1995. Scopul iniţial a fost obţinerea unui mediu capabil să substituie casetele video, numit Digital Video Disc. Acesta a fost redenumit Digital Versatile Disc în 1996, an în care a devenit şi standard. Autoritatea care se ocupă cu drepturile de autor asupra numelui DVD se cheamă DVD Forum (www.dvdforum.org) şi reprezintă o asociaţie internaţională de producători de echipamente hardware şi medii de stocare creată în scopul de a schimba idei şi informaţii despre formatul DVD. O altă autoritate cu un rol important în istoria DVD este DVD+RW Alliance (Dell, Hewlett-Packard, Mitsubishi Chemical/Verbatim, Philips, Ricoh, Sony, Thomson, Yamaha şi mai nou Microsoft - de la 24 februarie 2003), ai cărei membri au proiectat şi susţinut standardul DVD+RW, ca mediu reinscriptibil multifuncţional.

DISCURI ŞI UNITĂŢI DVD

Modul de stocare a informaţiei pe discurile DVD este identic cu cel folosit de CD. Sistemul de fişiere folosit este UDF (Universal Disk Format) şi ISO9660 (pentru compatibilitatea cu Win95 şi CD-ROM). Implementarea unei tehnologii avansate faţă de CD (dimensiuni reduse ale track-urilor, straturi multiple) a permis stocarea unei cantităţi mai mari de date pe discuri de aceleaşi dimensiuni fizice (120mm diametru, 1.2mm grosime).

Standardele impuse în acest moment pentru realizarea discurilor DVD sunt: DVD-5 (1 faţă / 1 strat; 4.7GB), DVD-9 (1 faţă / 2 straturi; 8.5GB), DVD-10 (2 feţe / 1 strat; 9.4GB), DVD-18 (2 feţe / 2 straturi; 17GB). Modul în care informaţia poate fi scrisă pe un DVD a impus utilizarea unui număr de 8 standarde (DVD-Video, DVD-Audio, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD-RAM).

Exact ca şi CD-ROM-ul, unităţile DVD-ROM au viteze de citire din ce în ce mai mari (iniţial 2X, actual 16X). Această viteză nu este importantă în cazul discurilor DVD-Video, care rulează la 1X, ci în cazul transferului de date sau al aplicaţiilor (jocuri, multimedia). Unităţile DVD 1X au o rată de transfer de aproximativ 1250KB/s (echivalent cu 9X la CD-ROM), ceea ce ar însemna ca un DVD 16X să transfere date cu 22MB/s. Totuşi DVD-urile peste 4X citesc discurile CD la maxim 48X deoarece acestea trebuie să se învârtă mult mai repede decât discurile DVD la aceeaşi rată de transfer: 1X DVD are o viteză de 3.49m/s, în timp ce 9X CD trebuie să aibă o viteză de 11.7m/s.

Pentru a putea rula DVD-Video sau alte secvenţe video MPEG de pe discurile DVD este necesară prezenţa unui decodor MPEG-2. Acesta poate fi disponibil hardware sau software (decodarea va utiliza procesorul şi placa video). Ambele soluţii au avantaje şi dezavantaje, totuşi majoritatea unităţilor beneficiază de decodare software (soluţie mai ieftină).

CD VS. DVD

Diferenţele fizice între discurile CD şi DVD constau în distanţa între trackuri (1.60microni pentru CD, 0.74microni pentru DVD) şi dimensiunea pit-ului (0.83microni CD, 0.4microni DVD).

Un disc DVD (4.7GB-17GB) oferă de 7 până la 25 de ori mai mult spaţiu decât CD-ul (700MB). Un DVD-ROM costă de 2 ori mai mult decât un CD-ROM, iar un DVD-Writer de 10 ori mai mult decât un CD-Writer. Preţul unui disc DVD este de 5-6 ori mai mare decât al unui CD.

O parte din avantajele DVD-ROM sunt capacitatea mare de stocare (echivalentul a 6 CD-uri), decodorul MPEG-2 încorporat şi calitatea excelentă a sunetului (5.1 Dolby Digital). Unităţile DVD-ROM pot rula atât CD-uri cât şi DVD-Video sau DVD-Audio.

MOD DE TESTARE

Testarea s-a realizat pe un sistem Pentium 4 2.4GHz cu placă de bază Shuttle AS45GTR, 256MB DDR266, HDD Seagate ATAIV 20GB, FDD 1.44MB, placă video ATI Radeon 8500LE, carcasă cu sursă de 400W şi Windows XP Professional. Performanţele au fost măsurate cu Nero CD Speed, Clone CD, SiSoft Sandra 2002 şi un test practic de copiere. Prin testul de copiere s-a încercat determinarea performanţelor în condiţii obişnuite de lucru cu drive-ul.

CONCLUZIE

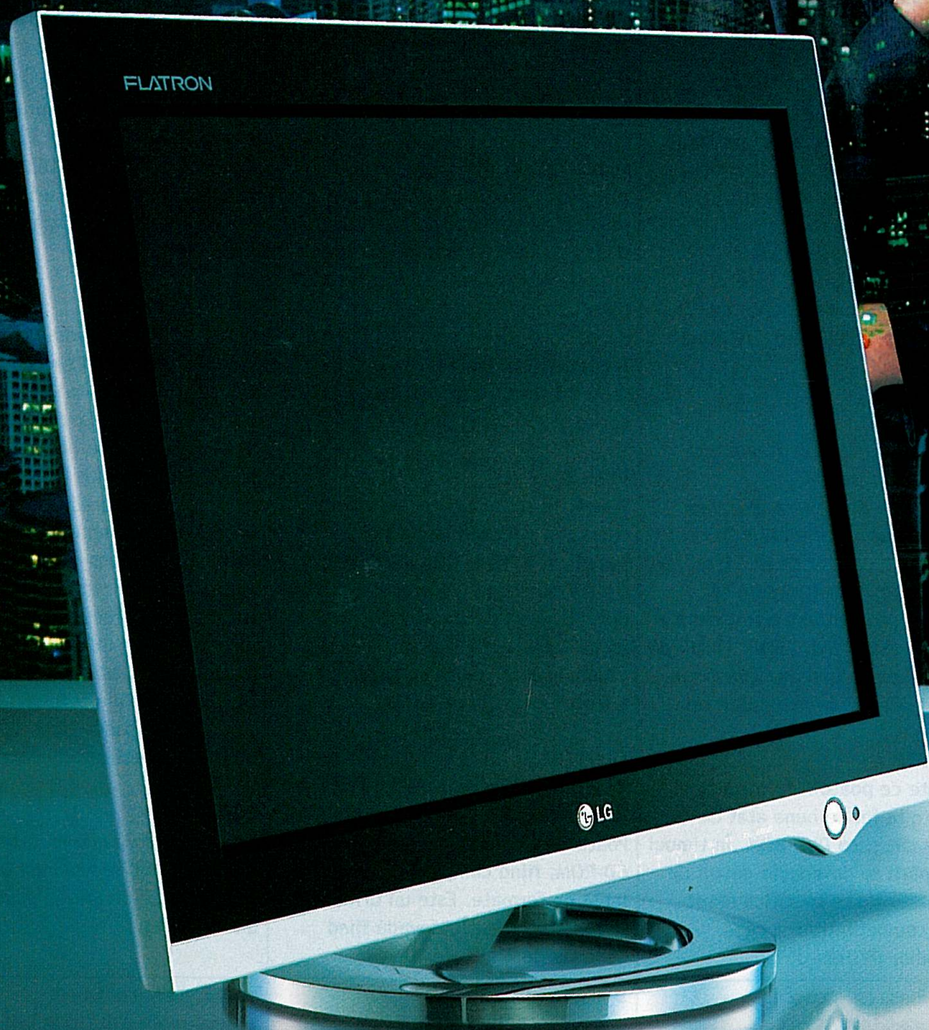
Presupunerea că DVD-ul va înlocui complet actualele CD-uri este foarte bine ancorată în realitate: capacitatea de stocare a CD-ului începe să devină neîncăpătoare pentru numeroase aplicaţii (jocuri, enciclopedii, filme care ocupă 2 sau chiar 3 CD-uri); preţul unităţilor şi al discurilor DVD continuă să scadă; cerinţele pentru calitate video şi audio excelentă sunt din ce în ce mai numeroase. Numai viitorul ne va demonstra care dintre standardele actuale (DVD-R/-RW sau DVD+R/+RW) va reuşi să domine o piaţă cu un ritm al schimbărilor destul de lent.

Gabriel Boacă

Formate (discuri) DVD

Format	Descriere	Capacitate
DVD-ROM	Disc read-only ce poate stoca între 4.7 şi 17Gb de informaţie, asemănător CD-ului. Aprobat de DVD Forum.	4.7GB; 8.5GB; 9.4GB; 17GB
DVD-R	Disc inscriptibil similar CD-R. Există 2 variante: DVD-RG (uz general) şi DVD-RA (uz limitat). Aprobat de DVD Forum.	3.95GB (1 faţă); 7.9GB (2 feţe)
DVD-RAM	Mediu reinscriptibil apărut după CD-RW, folosit pentru stocare de date. Incompatibil cu unităţile DVD-ROM. Aprobat de DVD Forum.	2.6GB (1 faţă); 5.2GB (2 feţe)
DVD-RW	Înlocuitorul discurilor DVD-RAM. Asemănător cu CD-RW ca tehnologie. Aprobat de DVD Forum.	3.95GB (1 faţă); 7.9GB (2 feţe)
DVD+R	Format inscriptibil similar CD-R. După inscripţionare datele devin permanente.	4.7GB; 9.4GB
DVD+RW	Format reinscriptibil dezvoltat de DVD+RW Alliance, cu facilităţi pentru domeniul video. Permite oprirea şi repornirea înregistrării video fără compromiterea discului.	4.7GB; 9.4GB
DVD-Audio	Discurile DVD-Audio sunt read-only. Stochează 8 ore de muzică la calitate de CD. Aprobat de DVD Forum.	4.7GB
DVD-Video	Format read-only implementat pentru proiecţia filmelor. Compatibil atât cu unităţile DVD-ROM cât şi cu cele DVD-Player. Aprobat de DVD Forum.	4.7GB; 8.5GB; 9.4GB; 17GB





FLATRON L2320A



Bd. Maresal Averescu 8 - 10
tel/fax 021 224 03 33
office@romsoft.ro
www.romsoft.ro



K Tech Electronics
Calea Grivitei 397
tel 021 224 45 35
fax 021 224 55 86
office@ultrapro.ro
www.ultrapro.ro

Asus DVD E616

Calitate bună pentru CD și DVD



49.29$ UltraPRO Computers / Depozitul de Calculatoare
021-211.70.90 / 021-211.73.77
www.ultrapro.ro / www.itshop.ro

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI
Unitate DVD-ROM cu viteze de citire de 16X (21600KB/s) pentru DVD și 48X (7200KB/s) pentru CD. Permite conectarea pe interfață IDE ATA/100 (100MB/s), beneficiază de un buffer de 512KB și de ieșire audio digitală.

PERFORMANȚE
Timpul de acces aleator este apropiat de cel declarat de ASUS (85ms CD; 105ms DVD), atât pentru CD cât și pentru DVD: 90ms CD, 118ms DVD. Gradul de ocupare al procesorului pentru DVD a fost destul de mare (86%), în timp ce la CD a obținut cel mai bun rezultat (2%). Timpii de Spin Up/Down au fost destul de mari, peste 7 secunde (Spin Down).

CONCLUZIE
Asus DVD E616 prezintă un grad mic de ocupare a procesorului, rezultate bune la testele practice (CloneCD, copiere CD) și viteze bune de citire, dar are timpi de recunoaștere destul de mari (peste 8 secunde). Stabilitatea în funcționare se datorează tehnologiilor DDSS II (Double Dynamic Suspension System) și AI Auto Speed Adjustment (controlul vitezei de rotație).

- Viteza medie CD: **36.26X**
- Viteză medie DVD: **5.92X**
- Timp acces aleator CD: **90ms**
- Timp acces aleator DVD: **118ms**
- Spin-up/down CD: **3.61s/8.53s**
- Spin-up/down DVD: **2.04s/7.04s**
- Recunoaștere CD: **8.24s**
- Recunoaștere DVD: **11.34s**
- Imagine Clone CD: **2min 10s**
- Timp copiere CD: **2min 42s**
- Sandra 2002 CD: **3722**
- Sandra 2002 DVD: **5488**
- Ocupare procesor 8X CD: **2%**
- Ocupare procesor 8X DVD: **86%**

Nota finală 7.95

Pioneer DVD-119

Performanțe deosebite, silențiozitate ridicată



49$ Best Computers
021-345.55.05
www.bestcomputers.ro

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI
Este un drive DVD-ROM 16X/40X cu un timp mediu de funcționare de 100.000 ore (la 20% din capacitate). Cea mai importantă caracteristică a sa este mecanismul de reducere a vibrațiilor, care îi conferă silențiozitate. Bufferul are dimensiunea de 256KB. Este compatibil cu toate tipurile de CD și cu DVD-ROM, DVD-Video, DVD-R și DVD-RW.

PERFORMANȚE
Cel mai performant drive din test pentru partea de DVD.
Viteza medie de citire a discurilor DVD s-a apropiat de 9X (8.6X), timpii de copiere a datelor de pe CD au fost printre cei mai buni. Gradul de ocupare a procesorului a fost cel mai mic la categoria DVD (32%). Timpii de acces aleator și Spin-Up/Spin-Down au fost măsurați de mai multe ori.

CONCLUZIE
O unitate ce poate fi folosită cu rezultate la fel de bune atât ca CD-ROM cât și ca DVD-ROM. În timpul funcționării se dovedește destul de silențioasă. Nu se specifică nimic despre compatibilitatea cu DVD-Audio, DVD+R/+RW.

- Viteza medie CD: **32.04X**
- Viteză medie DVD: **8.60X**
- Timp acces aleator CD: **0ms**
- Timp acces aleator DVD: **0ms**
- Spin-up/down CD: **0s/3.59s**
- Spin-up/down DVD: **1.20s/3.77s**
- Recunoaștere CD: **10.49s**
- Recunoaștere DVD: **9.87s**
- Imagine Clone CD: **2min 23s**
- Timp copiere CD: **2min 44s**
- Sandra 2002 CD: **3617**
- Sandra 2002 DVD: **7931**
- Ocupare procesor 8X CD: **6%**
- Ocupare procesor 8X DVD: **32%**

Nota finală 8.80

Samsung SD-616

Fiabilitate ridicată, preț atractiv



41.9$ Deck Computers International
021-434.34.00
www.deck.ro

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI
O unitate DVD internă care poate citi CD-uri până la 48X și discuri DVD la maxim 16X și este dotată cu ieșire audio digitală. Tehnologia DVA (Dynamic Vibration Absorber) are rolul de a optimiza calitatea sunetului și de a controla vibrațiile în timpul citirii la viteze mari. Este compatibil DVD-ROM, DVD-R și DVD-RW și beneficiază de un buffer de 512KB. Are un design deosebit de al altor drive-uri, caracteristic gamei de unități optice ale Samsung Electronics.

PERFORMANȚE
Timpii de acces aleator sunt buni, deși ceva mai mici decât în specificații (90ms CD; 90ms DVD). Gradul de ocupare a procesorului s-a dovedit mare în comparație cu majoritatea unităților din test. Viteza maximă de citire pentru DVD a trecut cu puțin peste 6X.

CONCLUZIE
Viteza de citire este medie atât pentru discuri CD, cât și pentru DVD. Poate fi utilizat cu succes pe post de CD-ROM, fiind compatibil cu o gamă largă de formate. Este un drive cu o fiabilitate ridicată, dovadă fiind garanția de 2 ani oferită.

- Viteza medie CD: **35.28X**
- Viteză medie DVD: **4.54X**
- Timp acces aleator CD: **97ms**
- Timp acces aleator DVD: **112ms**
- Spin-up/down CD: **3.44s/3.27s**
- Spin-up/down DVD: **2.30s/2.68s**
- Recunoaștere CD: **7.47s**
- Recunoaștere DVD: **16.60s**
- Imagine Clone CD: **2min 13s**
- Timp copiere CD: **3min 29s**
- Sandra 2002 CD: **3825**
- Sandra 2002 DVD: **4276**
- Ocupare procesor 8X CD: **11%**
- Ocupare procesor 8X DVD: **100%**

Nota finală 7.27

SONY DDU-1621

Performanțe DVD la înălțime



41$ Tape Computer / UltraPRO Computers
021-330.57.83 / 021-211.70.90
www.tape.ro / www.ultrapro.ro

SOLUȚIE ȘI DOTĂRI
Se bazează pe un buffer de 512KB, suficient pentru a asigura un flux bun al datelor la citire. Este compatibil DVD-ROM, DVD-R/-RW, însă nu poate citi discuri DVD+R/+RW. Beneficiază de ieșire audio digitală.

PERFORMANȚE
Faptul că viteza medie de citire este ceva mai mică decât a celorlalte unități se justifică prin viteza sa maximă (40X). Utilizarea în paralel cu alte aplicații se poate realiza în condiții ideale datorită gradului mic de ocupare a procesorului, mai ales la DVD. Viteza maximă de citire a DVD-urilor a ajuns la 10X, fiind unul dintre cele mai rapide drive-uri la acest capitol. Timpul de recunoaștere a discurilor s-a dovedit foarte mare: peste 12 secunde. Singurul drive din test care nu a rulat testul Sandra 2002 "CD/DVD-ROM Benchmark" pentru DVD.

CONCLUZIE
Performanțele bune la citirea discurilor DVD recomandă DDU-1621 celor care au nevoie în principal de un DVD-ROM.

- Viteza medie CD: **30.25X**
- Viteză medie DVD: **7.28X**
- Timp acces aleator CD: **101ms**
- Timp acces aleator DVD: **118ms**
- Spin-up/down CD: **1.90s/3.25s**
- Spin-up/down DVD: **2.42s/3.23s**
- Recunoaștere CD: **12.52s**
- Recunoaștere DVD: **14.08s**
- Imagine Clone CD: **2min 38s**
- Timp copiere CD: **3min 29s**
- Sandra 2002 CD: **2805**
- Sandra 2002 DVD: **-**
- Ocupare procesor 8X CD: **4%**
- Ocupare procesor 8X DVD: **44%**

Nota finală 7.35

TEAC DV-516E

Performanţe remarcabile la citire



44$ Tape Computer / Best Computers
UltraPRO Computers / Depozitul de Calculatoare
021-330.57.83 / 021-345.55.05 / 021-211.70.90 / 021-211.73.77 - www.tape.ro / www.bestcomputers.ro / www.ultrapro.ro / www.itshop.ro

SOLUŢIE ŞI DOTĂRI

Prima şi singura unitate DVD-ROM internă de la TEAC, cu o viteză de 16X pentru CD şi 48X pentru DVD. Beneficiază de un buffer de 512KB şi se livrează cu manual de utilizare, cablu IDE, cablu audio şi şuruburi. Pentru a putea rula discuri DVD-Video trebuie instalată aplicaţia WinDVD 4 (livrată în pachet) ce conţine decodorul software necesar. Versiunea de firmware (2.01) este singura disponibilă momentan.

PERFORMANŢE

La citirea CD-urilor se descurcă foarte bine, obţinând cea mai rapidă imagine cu CloneCD şi punctajul cel mai mare în Sandra 2002. Timpii de acces aleator s-au dovedit foarte mici, ca şi timpii necesari recunoaşterii discurilor. Viteza maximă la citirea DVD-urilor a fost de 11.20X, cea mai mare din test.

CONCLUZIE

Un drive cu performanţe remarcabile la ambele capitole testate (CD, DVD), ce poate fi folosit cu rezultate foarte bune atât la transferul datelor cât şi la vizionarea discurilor DVD-Video.

- Viteza medie CD: 38.86X
- Viteză medie DVD: 8.45X
- Timp acces aleator CD: 87ms
- Timp acces aleator DVD: 103ms
- Spin-up/down CD: 0.23s/3.52s
- Spin-up/down DVD: 0.23s/3.75s
- Recunoaştere CD: 0.01s
- Recunoaştere DVD: 0s
- Imagine Clone CD: 2min 7s
- Timp copiere CD: 2min 56s
- Sandra 2002 CD: 4080
- Sandra 2002 DVD: 7775
- Ocupare procesor 8X CD: 4%
- Ocupare procesor 8X DVD: 50%

Nota finală 8.95

Toshiba SD-M1712

Soluţie multimedia cu performanţe medii



43.46EUR UltraPRO Computers
021-211.70.90
www.ultrapro.ro

SOLUŢIE ŞI DOTĂRI

Drive 16X/48X produs de unul dintre cei mai apreciaţi producători de unităţi DVD: Toshiba. Bufferul are dimensiunea de 192KB. S-a renunţat la introducerea conectorului jack pentru căşti şi a potenţiometrului pentru controlul volumului la CD-urile audio, dar SD-M1712 beneficiază de ieşire audio digitală.

PERFORMANŢE

Timpii de acces sunt destul de mari faţă de specificaţii (85ms CD; 95ms DVD). Viteza maximă atinsă pentru discuri DVD s-a situat aproape de 8X, iar gradul de ocupare a procesorului este mare, situaţie destul de des întâlnită în cazul citirii DVD-urilor. S-a dovedit destul de lent la copierea datelor, cu un timp de 3 minute 58 secunde.

CONCLUZIE

Unitatea Toshiba are un comportament stabil în timpul funcţionării şi performanţe medii. Oferă compatibilitate CD-R/-RW, DVD-ROM, DVD-RAM şi DVD-R/-RW, dar pe site-ul producătorului nu se specifică nimic despre compatibilitatea cu DVD+R/+RW.

- Viteza medie CD: 34.85X
- Viteză medie DVD: 5.60X
- Timp acces aleator CD: 138ms
- Timp acces aleator DVD: 116ms
- Spin-up/down CD: 1.06s/2.89s
- Spin-up/down DVD: 1.20s/2.23s
- Recunoaştere CD: 4.38s
- Recunoaştere DVD: 9.52s
- Imagine Clone CD: 2min 56s
- Timp copiere CD: 3min 58s
- Sandra 2002 CD: 3320
- Sandra 2002 DVD: 5209
- Ocupare procesor 8X CD: 14%
- Ocupare procesor 8X DVD: 100%

Nota finală 7.35

Lite-On LTD-122

Experienţă multimedia la viteze reduse



33$ ASBIS
021-233.38.41
www.asbis.ro

SOLUŢIE ŞI DOTĂRI

Este un drive 12X/40X, dotat cu 512KB buffer şi compatibil DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW plus o gamă largă de formate CD. Tehnologia Advanced Auto Balance System (ABS) implementată controlează vibraţiile şi zgomotul la viteze mari. Citirea datelor se realizează cu viteză constantă (CAV pentru CD; P-CAV pentru DVD).

PERFORMANŢE

Testul de copiere a relevat o comportare bună a drive-ului, reuşind un timp sub 2 minute şi jumătate. Timpul de acces aleator pentru DVD s-a dovedit a fi cel mai mare din test. La Spin-Up/Spin-Down LTD-122 emite un zgomot deranjant.

CONCLUZIE

Cei care consideră că viteza mai mică a lui LTD-122 este un dezavantaj se înşeală. Experienţa de aproape 8 ani în domeniul unităţilor optice a companiei Lite-On este susţinută de performanţele bune la capitolul CD. Poate oferi o experienţă multimedia deosebită utilizatorilor mai puţin pretenţioşi.

- Viteza medie CD: 32.17X
- Viteză medie DVD: 4.67X
- Timp acces aleator CD: 96ms
- Timp acces aleator DVD: 156ms
- Spin-up/down CD: 2.85s/4.81s
- Spin-up/down DVD: 2.00s/3.83s
- Recunoaştere CD: 9.98s
- Recunoaştere DVD: 13.96s
- Imagine Clone CD: 2min 28s
- Timp copiere CD: 3min 2s
- Sandra 2002 CD: 3476
- Sandra 2002 DVD: 4351
- Ocupare procesor 8X CD: 9%
- Ocupare procesor 8X DVD: 100%

Nota finală 7.32

LG GDR-8161B

Performanţe multimedia remarcabile



38.8EUR Depozitul de Calculatoare / UltraPRO Computers
021-221.73.77 / 021-211.70.90
www.itshop.ro / www.ultrapro.ro

SOLUŢIE ŞI DOTĂRI

Cel mai nou drive DVD-ROM de la LG Electronics poate atinge viteze maxime de 16X pentru CD şi 48X pentru DVD. Este dotat cu 256KB buffer pentru transferul de date şi ieşire audio digitală, pentru calitate crescută la rularea discurilor audio. Este compatibil cu formatele DVD-ROM, DVD-R, DVD+RW şi toate formatele CD.

PERFORMANŢE

A obţinut cel mai bun timp la copierea datelor, fiind cu cel puţin 15 secunde mai rapid decât celelalte unităţi testate. Rezultatele Sandra 2002 indică un drive cu performanţe peste medie. De asemenea, timpul necesar pentru realizarea unei imagini cu CloneCD a fost foarte bun. Timpii de acces aleator sunt ceva mai mari decât în specificaţii (100ms CD; 120ms DVD).

CONCLUZIE

Viteza este principala caracteristică a drive-ului LG, dublată de ratele de transfer foarte bune. GDR-8161B poate oferi atât un CD-ROM cu performanţe foarte bune, cât şi o unitate DVD cu o compatibilitate largă.

- Viteza medie CD: 36.48X
- Viteză medie DVD: 5.84X
- Timp acces aleator CD: 124ms
- Timp acces aleator DVD: 149ms
- Spin-up/down CD: 6.67s/0s
- Spin-up/down DVD: 5.68s/0s
- Recunoaştere CD: 9.57s
- Recunoaştere DVD: 10.40s
- Imagine Clone CD: 2min 8s
- Timp copiere CD: 2min 25s
- Sandra 2002 CD: 3876
- Sandra 2002 DVD: 5343
- Ocupare procesor 8X CD: 7%
- Ocupare procesor 8X DVD: 94%

Nota finală 7.98

MSI MS-8216M

Performanţe deosebite pentru CD



43.87$ VIV Computers
021-337.38.04
www.viv.ro

SOLUŢIE ŞI DOTĂRI

Este o unitate DVD-ROM 16X/48X de la Microstar International (MSI). Se bazează pe un sistem de reducere a vibraţiilor, un buffer de 512KB şi este compatibil cu majoritatea standardelor DVD (cu excepţia DVD+R). Beneficiază de ieşire audio digitală şi se livrează cu un disc DVD-Audio. MSI nu a exclus butoanele pentru controlul CD-urilor audio şi nici potenţiometrul pentru volum.

PERFORMANŢE

Drive-ul MSI oferă performanţe deosebite la citirea CD-urilor: rezultatele obţinute la absolut toate testele sunt foarte bune (2min 8s - CloneCD; 2min 46s - copiere; 4% ocupare procesor). Din păcate nu a rulat până la sfârşit testele pentru discuri DVD (cel mai probabil din cauza unei incompatibilităţi cu placa de bază): am obţinut erori în SiSoft Sandra 2002 şi Nero CD Speed.

CONCLUZIE

Un drive cu performanţe bune la citirea CD-urilor, care facilitează o experienţă multimedia de calitate la vizionarea discurilor DVD-Video sau DVD-Audio.

- Viteza medie CD: **36.06X**
- Viteză medie DVD: **4.28X**
- Timp acces aleator CD: **92ms**
- Timp acces aleator DVD: **141ms**
- Spin-up/down CD: **7.11s/7.87s**
- Spin-up/down DVD: **-**
- Recunoaştere CD: **7.58s**
- Recunoaştere DVD: **-**
- Imagine Clone CD: **2min 8s**
- Timp copiere CD: **2min 46s**
- Sandra 2002 CD: **3946**
- Sandra 2002 DVD: **-**
- Ocupare procesor 8X CD: **4%**
- Ocupare procesor 8X DVD: **100%**

Nota finală 7.00

Pioneer DVD-106S

Drive 16X/40X cu sistem Slot-In



N/A Caro Group
021-313.71.09
www.caro.ro

SOLUŢIE ŞI DOTĂRI

Singurul drive din test ce implementează un sistem Slot-In în locul obişnuitului Tray-In. Acest sistem asigură o utilizare optimă atât la montarea pe orizontală cât şi pe verticală. Viteza maximă la care poate citi este 16X DVD şi 40X CD. Bufferul încorporat are dimensiunea de 256KB. Suportă Ultra DMA66, ceea ce asigură o rată de transfer teoretică de 66MB/s.

PERFORMANŢE

A dovedit o viteză medie de transfer pentru DVD foarte bună, singurul drive cu o performanţă mai bună la acest capitol fiind Pioneer DVD-119. La testul Sandra DVD a obţinut al treilea rezultat, iar timpii de Spin-Up/Down au fost foarte mici. Gradul de ocupare a procesorului s-a dovedit mai mare decât al celuilalt drive Pioneer din test.

CONCLUZIE

DVD-106S s-a remarcat datorită performanţelor bune la citirea DVD-urilor şi a mecanismului de introducere a discului în unitate, atât de comun în perioada video player-ului.

- Viteza medie CD: **31.96X**
- Viteză medie DVD: **8.47X**
- Timp acces aleator CD: **98ms**
- Timp acces aleator DVD: **101ms**
- Spin-up/down CD: **1.20s/2.72s**
- Spin-up/down DVD: **0.86s/2.53s**
- Recunoaştere CD: **9.16s**
- Recunoaştere DVD: **10.13s**
- Imagine Clone CD: **2min 50s**
- Timp copiere CD: **2min 42sec**
- Sandra 2002 CD: **3604**
- Sandra 2002 DVD: **7774**
- Ocupare procesor 8X CD: **13%**
- Ocupare procesor 8X DVD: **75%**

Notă finală 8.70

Philips DVDRW228

Design deosebit, performanţe bune



295$ Atlas Computer
021-322.70.06
www.atlascomputer.ro

SOLUŢIE ŞI DOTĂRI

Este un DVD-ReWriter cu viteze de scriere de 2.4X (DVD+R/RW), 12X (CD-R) şi 10X (CD-RW), ce poate citi la maxim 8X/32X (DVD/CD). Primul lucru care impresionează la DVD-RW228 este designul său diferit faţă de ceea ce cunoşteam până acum: beneficiază de leduri indicatoare ale tipului de disc (CD/DVD), iar butonul de load/eject are culoarea albastră. Dispune de un buffer de 2MB, mai mult decât necesar în cazul inscripţionării unor discuri de mare capacitate (DVD+R/RW - 4.7GB).

PERFORMANŢE

Aşa cum era de aşteptat performanţele la citire au fost sub medie, fiind un drive destinat în primul rând înregistrării. Timpii de Spin-Up/Down şi de recunoaştere a discurilor sunt foarte mici, oferind acces instantaneu la date.

CONCLUZIE

În afara posibilităţilor de scriere impresionante (CD-R, CD-RW, DVD+R, DVD+RW), DVD-RW228 oferă o calitate decentă pentru vizionarea filmelor în format DVD-Video sau rularea aplicaţiilor DVD-ROM.

- Viteza medie CD: **24.8X**
- Viteză medie DVD: **2.49X**
- Timp acces aleator CD: **112ms**
- Timp acces aleator DVD: **312ms**
- Spin-up/down CD: **1.32s/2.60s**
- Spin-up/down DVD: **3.27s/1.57s**
- Recunoaştere CD: **0.01s**
- Recunoaştere DVD: **0s**
- Imagine Clone CD: **3min 22s**
- Timp copiere CD: **3min 49sec**
- Sandra 2002 CD: **2807**
- Sandra 2002 DVD: **4010**
- Ocupare procesor 8X CD: **47%**
- Ocupare procesor 8X DVD: **100%**

Plextor PX-504A

Performanţe medii la citire, compatibilitate largă



N/A Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

SOLUŢIE ŞI DOTĂRI

Principala caracteristică a acestei unităţi constă în capacitatea sa de a inscripţiona o gamă largă de formate CD/DVD (CD-R, CD-RW, DVD+R, DVD+RW). Are un buffer de 2MB, al cărui rol este de a asigura un flux constant de date. Producătorul a optat pentru livrarea împreună cu un cablu IDE, un cablu audio, 1 disc DVD+R şi unul DVD+RW şi Nero Burning ROM.

PERFORMANŢE

Rezultatele obţinute de singura unitate Plextor din test sunt medii, confirmând faptul că este un drive destinat în principal înregistrării de medii optice. Timpii de acces aleator sunt mari, peste 140ms. Gradul de ocupare mic al procesorului indică un CD-ROM de calitate.

CONCLUZIE

Putem spune că Plextor PX-504A este una dintre cele mai bine dotate unităţi din test. Uşurinţa înregistrării discurilor DVD-Video (compatibile cu majoritatea playerelor DVD) sau a CD-urilor audio şi compatibilitatea cu un număr mare de discuri CD/DVD recomandă acest drive utilizatorilor din segmentul high-end.

- Viteza medie CD: **28.72X**
- Viteză medie DVD: **5.17X**
- Timp acces aleator CD: **147ms**
- Timp acces aleator DVD: **140ms**
- Spin-up/down CD: **0.02s/0.78s**
- Spin-up/down DVD: **0.05s/0.72s**
- Recunoaştere CD: **0.14s**
- Recunoaştere DVD: **0s**
- Imagine Clone CD: **2min 55s**
- Timp copiere CD: **3min 34sec**
- Sandra 2002 CD: **3306**
- Sandra 2002 DVD: **4773**
- Ocupare procesor 8X CD: **6%**
- Ocupare procesor 8X DVD: **100%**

Philips DVDRW228 şi Plextor PX-504A nu primit notă finală deoarece au posibilitatea şi de a scrie DVD-uri, neintrând practic în aceeaşi categorie de produs cu cititoarele DVD.

	TEAC DV-516E	Pioneer DVD-119	Pioneer DVD-106S	LG GDR-8161B	Asus DVD E616	SONY DDU-1621
	SOLUȚIE PERFORMANTĂ XtremPC				ALEGEREA REDACȚIEI XtremPC	
Distribuitor	Tape Computer / Best Computers / UltraPRO Computers / Depozitul de Calculatoare	Best Computers	Caro Group	Depozitul de Calculatoare / UltraPRO Computers	Depozitul de Calculatoare / UltraPRO Computers	Tape Computer / UltraPRO Computers
Garanție	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni
Preț	44$	49$	N/A	38.8EUR	49.29$	41$
Web	www.tape.ro / www.bestcomputers.ro / www.ultrapro.ro / www.itshop.ro	www.bestcomputers.ro	www.caro.ro	www.itshop.ro / www.ultrapro.ro	www.itshop.ro / www.ultrapro.ro	www.tape.ro / www.ultrapro.ro
Detalii tehnice						
Firmware	2.01	1.05	1.22	0100	2.0	S2.9
Timp mediu acces CD	85ms	80ms	80ms	100ms	85ms	80ms
Timp mediu acces DVD	85ms	95ms	95ms	120ms	105ms	100ms
Viteză CD	16X	16X	16X	16X	16X	16X
Viteză DVD	48X	40X	40X	48X	48X	48X
Buffer	512KB	256KB	256KB	256KB	512KB	512KB
Tip unitate	Internă	Internă	Internă	Internă	Internă	Internă
Tip conectare	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE
Rată transfer	33.3MB/s	33.3MB/s	33.3MB/s	33.3MB/s	100MB/s	33.3MB/s
Note teste						
Nero CD Speed	9.48	9.24	9.12	7.06	7.12	7.99
Copiere 644MB CD	8.89	9.03	9.06	9.26	9.06	7.72
Sandra 2002	9.05	8.98	8.92	8.19	8.20	6.15
Clone CD	7.46	7.14	6.60	7.44	7.40	6.84
Dotări	8.00	7.00	7.00	8.00	8.00	8.00
Nota finală	8.95	8.80	8.70	7.98	7.95	7.35

	Toshiba SD-M1712	Lite-On LTD-122	Samsung SD-616	MSI MS-8216M	Plextor PX-504A	Philips DVDRW228
		SOLUȚIE BUGET XtremPC				MAXIM DOTĂRI XtremPC
Distribuitor	UltraPRO Computers	ASBIS	Deck Computers Internațional	VIV Computers	Depozitul de Calculatoare	Atlas Computer
Garanție	12 luni	12 luni	24 luni	12 luni	12 luni	24 luni
Preț	43.46EUR	33$	41.9$	43.87$	N/A	295$
Web	www.ultrapro.ro	www.asbis.ro	www.deck.ro	www.viv.ro	www.itshop.ro	www.atlascomputer.ro
Detalii tehnice						
Firmware	1004	IL6J	F401	1.00	1.00	1.29
Timp mediu acces CD	85ms	80ms	90ms	85ms	120ms	120ms
Timp mediu acces DVD	95ms	100ms	90ms	95ms	140ms	140ms
Viteză CD	16X	12X	16X	16X	12X	8X
Viteză DVD	48X	40X	48X	48X	40X	32X
Buffer	192KB	512KB	512KB	512KB	2MB	2MB
Tip unitate	Internă	Internă	Internă	Internă	Internă	Internă
Tip conectare	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE
Rată transfer	33.3MB/s	33.3MB/s	33.3MB/s	33.3MB/s	33.3MB/s	33.3MB/s
Note teste						
Nero CD Speed	6.77	5.81	5.86	5.68	6.06	3.51
Copiere 644MB CD	8.14	9.21	8.49	9.01	8.43	8.25
Sandra 2002	8.00	7.76	7.83	6.45	7.85	7.47
Clone CD	6.48	6.36	7.34	7.44	6.50	5.96
Dotări	6.00	8.00	8.00	8.00	10.00	10.00
Nota finală	7.35	7.32	7.27	7.00		

SOLUTII DUAL-CHANNEL PENTRU PENTIUM 4

Pentium 4 primeşte un surplus de performanţă

CEL MAI RAPID CHIPSET PENTRU platforma Socket A este la ora actuală nForce2. Deşi la operarea cu un singur modul de memorie performanţele sunt la nivelul chipset-ului KT400, lucrurile se schimbă în momentul în care folosim două module identice de memorie. Secretul acestui miracol se află în tehnologia dual-channel care face ca în teorie lăţimea de bandă a sistemului să se dubleze în momentul folosirii a două module de memorie. În practică se realizează o creştere a performanţei suficientă pentru a detrona orice alt chipset care nu suportă dual-channel.

Pentru platforma Pentium 4 primul chipset care a adus suport dual-channel a fost I850, însă acesta folosea memorie RDRAM de la RAMBUS. Preţurile acestei tehnologii erau foarte ridicate, însă performanţa era pe măsură, acest lucru fiind posibil şi datorită frecvenţelor mari de funcţionare ale memoriilor. În prezent, în segmentul performanţelor ridicate la preţ rezonabil se află sistemele care folosesc memorie DDRAM, care are ca avantaje principale preţul mult mai accesibil şi latenţa scăzută. Odată cu creşterea frecvenţelor de bus ale procesoarelor actuale s-a făcut simţită nevoia unor memorii care să ţină pasul cu lăţimile de bandă furnizate. Realizarea de memorii DDRAM cu frecvenţe de funcţionare ridicate se dovedeşte a fi o problemă şi în prezent, când nu puţine memorii inscripţionate cu frecvenţe de 400MHz DDRAM reuşesc cu greu să boot-eze, darămite să ruleze stabil. Soluţia evidentă a fost introducerea de chipset-uri care să suporte operarea dual-channel cu memorii de tip DDRAM.

În prezent există două chipset-uri care au suport dual-channel pentru platforma Pentium4: Intel E7205 şi SiS655. În timp ce Intel E7205 funcţionează cu memorii DDR2100, SiS655 reuşeşte să suporte memorii DDR333 şi în mod neoficial DDR400.



SiS Chipsets

Lăţimea de bus furnizată de un procesor Pentium4 cu frecvenţa de bus de 400MHz Quad Bumped este de 3.2GB/s. Mărirea frecvenţei de bus la 533MHz Quad Bumped aduce o creştere de 30% în lăţime de bandă, care acum atinge valoarea de 4.3GB/s. Lăţimile de bandă furnizate de memoriile dual-channel DDR266 sunt de 4.3GB/s, pentru DDR333 de 5.4GB/s iar pentru DDR400 ajungem la 6.4GB/s. Imediat se poate observa că memoriile DDR333 şi DDR400 depăşesc cu mult posibilităţile procesoarelor actuale. Însă dacă avem în minte viitoarele procesoare de la Intel cu nume de cod Prescott care vor lucra cu o frecvenţă de bus de 800MHz Quad Bumped şi lăţimea de bandă de 6.4GB/s furnizată, imediat devine necesară achiziţionarea de memorii DDR400 care vor aduce un plus de performanţă şi datorită modului de lucru sincron cu procesorul.

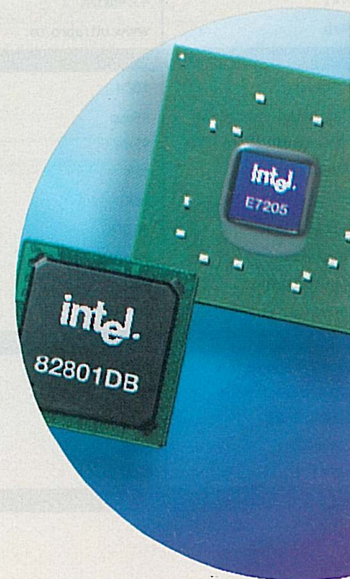
INTEL E7205 GRANITE BAY

Introducerea familiei de procesoare Pentium4 a fost un succes pentru Intel şi a marcat revenirea în fruntea plutonului producătorilor de procesoare pentru PC. Acest lucru a întărit poziţia Intel şi în segmentul producătorilor de chipset-uri pentru plăci de bază în momentul de faţă producătorii fiind receptivi la toate liniile de chipset-uri Intel. Principalul concurent al lui Intel pe piaţa chipset-urilor, VIA, a fost practic înlăturat datorită performanţelor slabe ale chipset-urilor produse şi în egală măsură datorită diferitelor procese intentate de Intel pentru folosirea fără licenţă a tehnologiei frecvenţei de bus de 533MHz. În urma acestor procese, în unele ţări a fost interzisă prin ordin judecătoresc comercializarea de plăci de bază pentru Pentium4 cu chipset VIA.

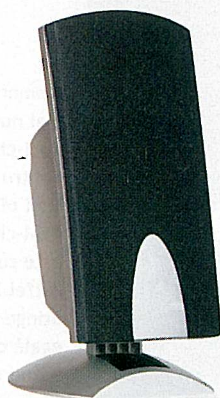
Chipset-ul E7205 numit şi Granite Bay a fost gândit ca un înlocuitor al soluţiilor I850E în segmentul entry-level workstation. Noutăţile aduse cuprind suportul pentru tehnologia Hyper-Threading, AGP 8X şi conectare USB 2.0 prin southbridge-ul ICH4. Pentru siguranţa datelor Granite Bay suportă şi ECC (Error Correction Code) la memoria sistemului.

SIS655

Iniţial asociat cu produse ieftine şi nu foarte performante, numele SiS a fost recunoscut în ultimii ani drept un producător de chipset-uri performante şi inovatoare pentru platforma Pentium4. Ascensiunea SiS a început odată cu lansarea chipset-ului SiS645 care aducea pentru prima dată suportul pentru memoria DDR333. Acest chipset în combinaţie cu noul tip de memorie era mai rapid decât soluţiile Intel bazate pe DDRAM. SiS nu s-a oprit aici şi a lansat o versiune îmbunătăţită numită 645DX care aducea suport neoficial pentru

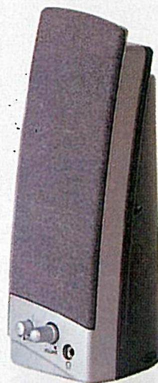


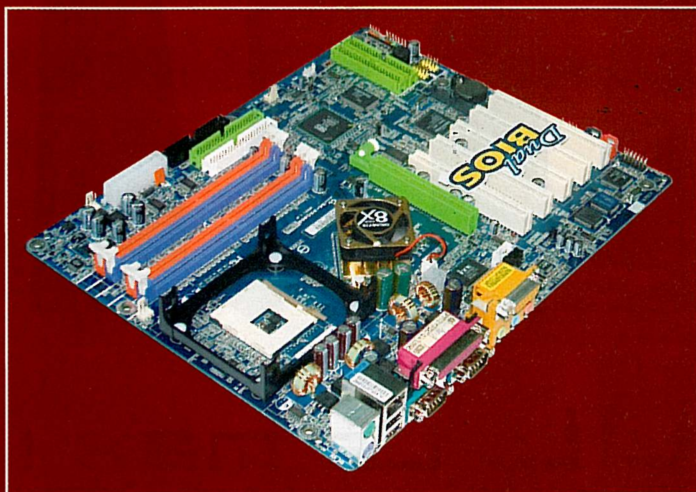












Gigabyte GA-8SQ800 Ultra

133$+TVA Performanță de top

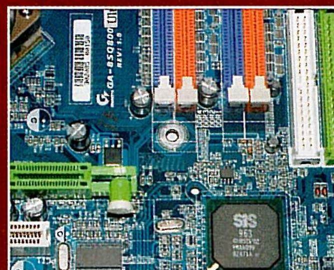
Distribuitor: UltraPRO Computers • Tel.: 021-211.70.90 • Web: www.ultrapro.ro

Northbridge



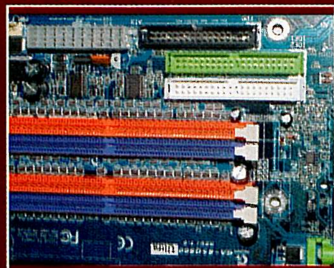
Răcirea lui SiS655 este activă

DIMM-uri



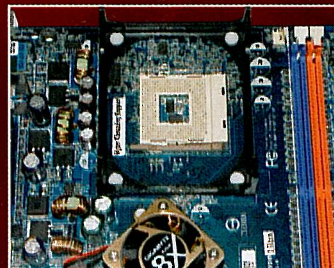
DIMM-urile nu incomodează instalarea plăcii video

Conectorii IDE



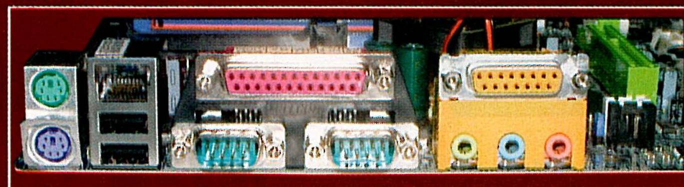
Conectorii IDE sunt colorați pentru o recunoaștere facilă

Socket



Socket-ul procesorului nu este incomodat de condensatori

Conectori



Conectori standard în spatele carcasei

Performanțe jocuri: **1.052** • Performanțe sintetice: **1.111** • Dotări: **0.062** **2.226**

memorie DDR400. SiS655 este cel mai nou chipset care aduce suport dual-channel pentru Pentium4 și pentru tehnologia Hyper-Threading. Deși oficial SiS655 funcționează în dual-channel cu memorie DDR333, este suportată și memoria DDR400. Astfel lățimea de bandă a memoriei atinge valoarea de 6.4GB/s și este egală cu lățimea de bandă a viitoarelor procesoare Intel Prescott cu frecvența de bus de 800MHz. Southbridge-ul SiS963 se interconectează cu Northbridge-ul SiS655 prin tehnologia MuTIOL care acum are o viteză de transfer de 1GB/s. SiS963 mai integrează și un controller Firewire, unul USB 2.0, controller LAN, sunet prin chipset-ul AC'97, precum și controller ATA133.

CEI DOI CONCURENȚI

P4G8X Deluxe/GD-UAY face parte din seria Deluxe de la ASUS care aduce performanțe de top și dotări foarte puternice. Primul lucru care deosebește P4G8X Deluxe/GD-UAY de celelalte plăci de bază este folosirea în locul controller-ului LAN Fast Ethernet a unui chip produs de Broadcom, capabil să transmită și să primească date la 1 Gigabit pe secundă. Cele 6 porturi USB 2.0 suportate de southbridge-ul ICH4 sunt prezente pe ASUS P4G8X astfel: 4 pe placa de bază și două pe o plăcuță adițională. Pentru conectarea dispozitivelor Serial ATA pe placă se află un controller Silicon Image Sil3112A care permite și funcționarea în modurile RAID 1 și 0.

Controller-ul audio folosit este ALC650 care permite conectarea a până la șase surse de sunet. Pe o plăcuță adițională se află doi conectori S/PDIF In și Out. Dintre cele cinci porturi PCI unul este colorat în albastru, fiind denumit Blue Magic Slot deoarece permite conectarea de plăci de rețea wireless care suportă standardele 802.11a, 802.11b și Bluetooth.

GA-8SQ800 Ultra este cea mai dotată variantă de placă de bază de la Gigabyte care implementează chipset-ul SiS655. Pe o placă PCI sunt livrate trei porturi Firewire controlate de un chip Realtek RTL8801. În comparație, ASUS P4G8X Deluxe oferă doar două porturi Firewire. Pe partea de sunet Gigabyte a ales același codec ALC650, pentru care a adăugat însă și o placă pe care găsim conectori S/PDIF și RCA.

Amândouă plăcile sunt livrate cu bundle software. ASUS oferă pentru P4G8X InterVideo WinCinema care este compus din WinDVD, WinCoder și WinProducer. Mai sunt livrate pentru Windows utilitarele ASUS Probe, pentru monitorizarea tensiunilor și temperaturilor din sistem și ASUS Update pentru update-area BIOS-ului direct din Internet. Gigabyte nu se lasă mai prejos și livrează pentru GA-8SQ800 Ultra utilitarele de la Norton: Antivirus, Personal Firewall, Privacy Control, Parental Control, Ad Blocking, Internet Security 2002 iar pentru modificarea parametrilor plăcii direct din Windows utilitarul Easy Tune.

În ciuda diverselor chip-uri integrate pe PCB-ul lui ASUS P4G8X, layout-ul acestei plăci este aerisit, instalarea DIMM-urilor de memorie făcându-se fără a fi nevoie să scoatem placa video din slotul AGP. Singurul loc mai aglomerat este socket-ul procesorului care este prea

Detalii tehnice

	Gigabyte	ASUS	Epox
Model	GA-8SQ800 Ultra	P4G8X Deluxe/GD-UAY	Epox 4PEA+
Chipset	SiS655	Granite Bay	I845PE
FSB	533/400MHz	533/400MHz	533/400MHz
Northbridge	SiS655	E7205	I82845PE
Răcire northbridge	Activă	Pasivă	Activă
Southbridge	SiS 963	I82801 ICH4	ICH4
AGP	1 8X	1 8x	1
PCI	5	5	5
CNR	0	0	0
Tip memorie	DDR400/333	DDR266/200	DDR333/266
Memorie maximă	4GB	4GB	2GB
Serial ATA	■	■	■
ATA	133	100	133
USB 2.0	6/6	6/6	4/6
Firewire	3	2	2
RAID	■	■	■
Audio onboard	ALC650	ALC650	AC'97
LAN onboard	RTL8101L	BCM5702	Fast Ethernet

apropiat de un grup de patru condensatori, ce fac dificilă instalarea de coolere supradimensionate. Gigabyte a pregătit pentru GA-8SQ800 Ultra un PCB viu colorat, cu inscripţionarea foarte explicită a tuturor jumperilor şi conectorilor. Slotul AGP este dotat cu mecanism de retenţie a plăcii video. DIMM-urile sunt aşezate exemplar, neincomodând instalarea plăcii video când modulele de memorie sunt instalate. Per total amândouă plăcile de bază se pot lăuda printr-un layout exemplar.

PERFORMANŢĂ

Performanţele celor doi concurenţi sunt foarte apropiate, ţinând cont de diferenţele între cele două chipset-uri. Testele au fost rulate cu memoria setată la DDR266 cu CL-2-2-2-5 pentru ASUS P4G8X Deluxe / GD-UAY, iar pentru Gigabyte GA-8SQ800 Ultra am setat memoria la DDR333 cu CL-2-2-2-5. Diferenţele s-au situat în jurul valorii de 1-2%, ASUS P4G8X Deluxe / GD-UAY câştigând predominant în jocuri. La aplicaţii sintetice Gigabyte GA-8SQ800 Ultra a înregistrat performanţe mai mari în toate testele. Per ansamblu diferenţele de performanţă nu sunt vizibile cu ochiul liber.

OVERCLOCKING

Opţiunile din BIOS care privesc overclocking-ul lui ASUS P4G8X Deluxe sunt foarte bogate şi permit modificarea voltajului DIMM-urilor, slotului AGP şi al procesorului. În testul nostru am reuşit să bootăm în Windows XP la frecvenţa de 3006MHz, dar pentru a rula unele teste a trebuit să scădem frecvenţa de funcţionare la 2880MHz. Sporul de performanţă obţinut în Quake 3 la rezoluţia de 640x480 a fost de peste 24fps. În Serious Sam şi 3DMark2001 nu am putut rula testele cu procesorul overclockat la 2.88GHz. Stabilitatea sistemului nu este afectată de overclocking-ul procesorului deoarece din BIOS avem opţiunea de a lăsa neschimbate frecvenţele de funcţionare ale sloturilor PCI şi AGP. Acelaşi lucru este valabil şi pentru Gigabyte, cu menţiunea că setările plăcii în ceea ce priveşte performanţele sunt puţin mai sărace decât ASUS P4G8X Deluxe/GD-UAY. În test am reuşit să bootăm cu succes la 2.9GHz.

CONCLUZIE

În acest versus nu am avut un câştigător decât în momentul calculării notei finale deoarece ambii concurenţi au avut diferenţe de performanţă de maxim 2%. ASUS P4G8X Deluxe/GD-UAY a ieşit învingător datorită performanţelor mai mari în jocuri şi datorită dotărilor puţin mai bune, de menţionat fiind prezenţa controller-ului Gigabit Lan. Sporul de performanţă semnificativ obţinut faţă de soluţiile clasice bazate pe chipset-urile Intel 845PE sau SiS648, a făcut ca ASUS P4G8X Deluxe / GD-UAY şi Gigabyte GA-8SQ800 Ultra să ocupe primele locuri în topul acestei luni la categoria plăci de bază pentru socket-ul 478. Cele două plăci nu impresionează doar prin performanţe ci şi prin dotări, care se adaugă la valoarea finală a produsului.

Ionuţ Popa

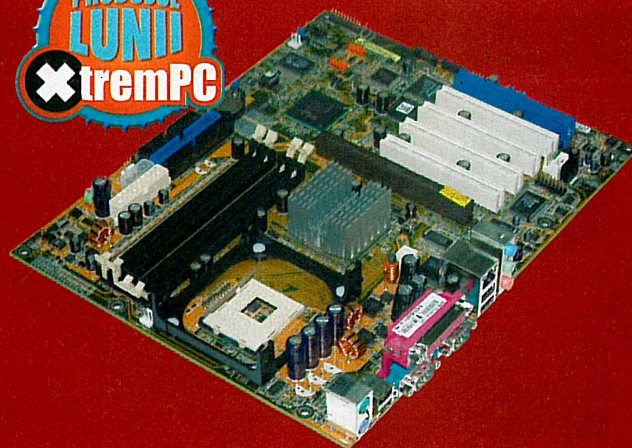
Overclocking

	Gigabyte	Asus	Epox
Modificare FSB	100-355MHz	100-400MHz	90-200MHz
Multiplicator	□	□	□
Voltaj procesor	1.525-1.725V	1.5C-1.975V	1.4-1.850V
Voltaj AGP	1.5-1.6V	1.5V-1.7V	1.5-2.2V
Voltaj DIMM	2.5-2.6V	2.5V-2.7V	2.5-3.2V
Setări BIOS /jump/dip	■ ■ □	■ ■ □	■ ■ □

Teste

	Gigabyte	Asus	Epox
Quake 3 (640x480)	311.5	313.5	305.6
Serious Sam (640x480)	164.9	168.7	165.83
3DMark2001 SE (640)	9708	9985	9666
Sandra Memory Int.	3421	3359	2585
Sandra Memory Flt.	3422	3353	2587
Sandra Dhrystone	4634	4527	4545
Sandra Whetstone	2951	2950	2966
Sandra Disk	27707	27432	27933
PC Mark CPU	5939	5909	5957
PC Mark Memory	6583	6396	5839



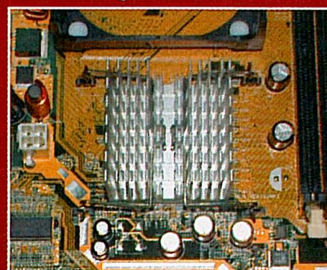


Asus P4G8X Deluxe/GD-UAY

225$+TVA Stabilitate şi performanţă

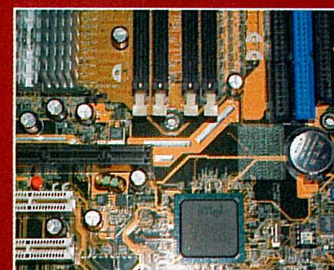
Distribuitor: Romsoft • Tel.: 021-224.03.33 • Web: www.romsoft.ro

Northbridge



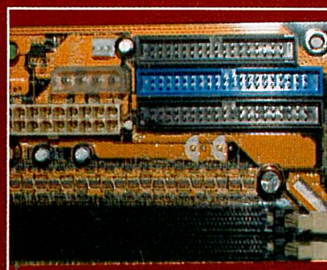
Răcirea lui Granite Bay este pasivă

DIMM-uri



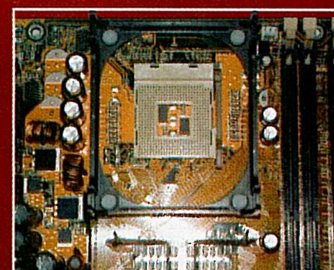
DIMM-urile nu incomodează instalarea plăcii video

Conectorii IDE



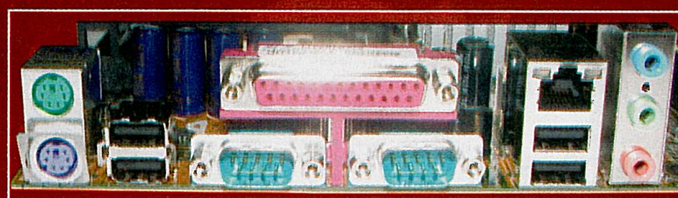
În paralel cu DIMM-urile avem conectorii IDE

Socket



Instalarea cooler-ului este incomodată de prezenţa condensatorilor

Conectori



Conectorii din spatele carcasei nu sunt standard

Performanţe jocuri: **1.072** • Performanţe sintetice: **1.093** • Dotări: **0.065** **2.230**

AMD Leadtek WinFast A300 TD Ultra MyViVO

GeForce FX5800 Ultra, acum şi în calculator





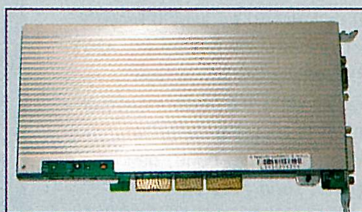
GeForce FX este unul dintre cele mai controversate procesoare grafice din istoria calculatoarelor personale. Anunţat cu multe luni în urmă ca un adversar de temut pentru Radeon9700, GeForce FX a dezamăgit prin rezultatele slabe obţinute în primele teste efectuate de diverse site-uri web. O mare problemă o constituia zgomotul foarte mare produs de gigantul cooler (în genul celor folosite la plăcile video ABIT OTES) necesar răcirii unui chipset parcă încă neterminat. A greşit NVIDIA prin lansarea în grabă a acestui chipset?

GEFORCE FX ÎN VIZIUNEA LEADTEK

După aşa o aşteptare lungă vă puteţi imagina bucuria care am avut-o când am primit pachetul cu placa video Leadtek bazată pe chipset-ul GeForce FX. La CeBIT am avut ocazia să-l vedem la lucru dar acum putem să-l testăm după propria noastră metodologie astfel încât să avem o imagine de ansamblu mult mai bună.

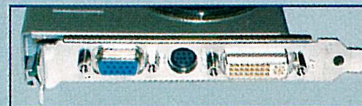
SOLUŢIA VINE DE LA LEADTEK

Foarte interesant este cooler-ul ales de Leadtek pentru WinFast A300 TD Ultra. Sistemul de răcire menţine cu succes chipset-ul GeForce FX în parametrii normali de temperatură fără a fi foarte zgomotos. După cum puteţi observa din imaginile alăturate, sistemul de răcire acoperă întreaga suprafaţă a plăcii iar cele două ventilatoare asigură un flux puternic de aer (unul trage aerul rece şi celălalt îl scoate pe cel cald). Căldura degajată a fost destul de mare dar placa nu s-a blocat nici măcar o dată în timpul testelor. NVIDIA ar fi scăpat de multe critici dacă ar fi ales în momentul prezentării plăcii video de referinţă cu GeForce FX acest tip de răcire.



PERFORMANŢE

Deoarece temperatura plăcii este foarte mare chiar în timpul rulării în parametrii normali de lucru am considerat că nu este cazul să efectuăm testele de overclocking. Pentru a ne face o imagine cât mai clară asupra performanţelor plăcii Leadtek WinFast A300 TD Ultra MyViVO am comparat-o cu GeForce Ti4800 (Leadtek WinFast A280 TD MYVIVO), Radeon9700 PRO (ATI), Radeon9700 (Hercules 3D Prophet 9700). Rezultatele sunt obţinute în condiţiile normale de testare fără Anti Aliasing şi Anisotropic Filtering. Puteţi observa cu multă uşurinţă din grafice cât a progresat NVIDIA de la chipsetul anterior GeForce FX-ului şi cum se situează faţă de concurentul său direct.

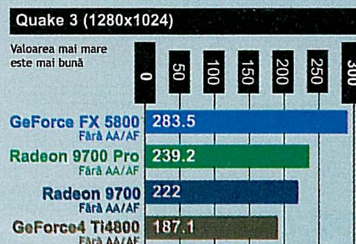


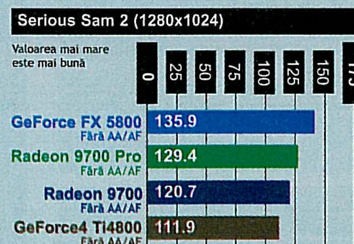
CONCLUZIE

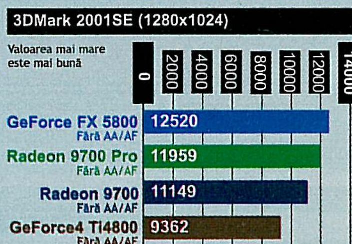
GeForce FX nu este ceea ce aşteptam să fie când NVIDIA anunţa anul trecut performaţele şi detaliile tehnice ale lui NV30. Fără anti-aliasing GeForce FX reuşeşte să învingă Radeon9700 PRO dar activarea AA şi AF pot schimba total clasamentul. Luna viitoare vom realiza un test Radeon9700PRO versus GeForce FX şi cu setările AA şi AF pentru o comparaţie cât mai exactă.

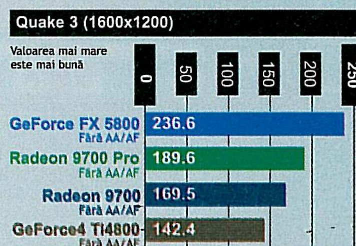
Liviu Marica

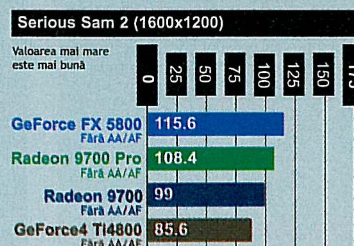
Detalii tehnice		
Chipset	GeForce FX 5800 Ultra	
Memorie	128MB DDR	
Video In	■	
Frecvenţă chipset	500MHz	
Frecvenţă memorie	1000MHz	
Dual Head	■	
TV-Out/DVI	■/■	
Rezultate teste		
3DMark2001 SE	1280	12520
	1600	10771
Quake 3	1280	283.5
	1600	236.6
Serious Sam	1280	135.9
	1600	115.6
Video Mark	2350	
Q 788; P 962; F 600		
Evaluare (puncte)		
Performanţă	2.801	
Dotări	0.030	
Verdict	2.831	
Contact		
Distribuitor	Skin Media	
Web	www.skin.ro	
Telefon	021-231.50.97	
Preţ	575$	

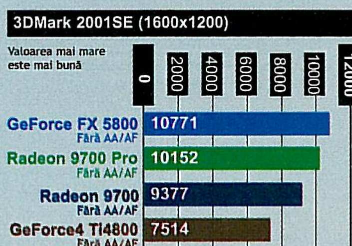












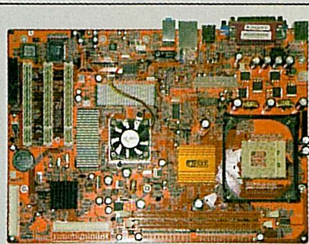
pentium 4

EagleTEC M947LU
Grafică integrată

SiS648



Preţ 118$



TIPUL SOLUŢIEI

EagleTEC a ales pentru M947LU chipset-ul SiS648, la care a adăugat o placă video integrată Xabre200, slotul AGP fiind înlăturat.

AVANTAJE OFERITE

EagleTEC a ales să integreze un Xabre200, o placă video produsă tot de SiS care beneficiază de interfaţa AGP 8X. Placa video conţine 64MB RAM onboard, acoperiţi de radiatoare de aluminiu şi poate aloca memorie suplimentară din cea a sistemului. BIOS-ul plăcii este produs de AMI, opţiunile de overclocking fiind sărăcăcioase, practic se poate modifica doar frecvenţa de bus a procesorului.

CONCLUZIE

Integrarea plăcii video în EagleTEC M947LU permite folosirea în sistemele de tip office cu preţ scăzut.

Detalii tehnice	
Chipset	SiS648
FSB	533/400MHz
AGP/PCI/ISA	0/3/0
AMR/CNR/ACR	0/1/0
Tip memorie	DDR400/333
Memorie maximă	2GB
USB 2.0	4/6
Northbridge	SiS648
Southbridge	SiS963
ATA	ATA133
Serial ATA	□
Audio	AC'97 cu 6 canale
RAID	□
Extra	Lan, Grafică integrată

Overclocking	
Modificare FSB	100-166MHz
Modificare multiplicator	□
Modificare voltaj	□
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	■/■/□
Dotări speciale:	□

Teste		
Quake3	640x480	186.7
Serious Sam	640x480	75.6
3DMark2001SE	640x480	9268
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2522
SiSoft Sandra	Mem. Float	2523
	CPU Dhrystone	4632
	CPU Whetstone	2802
	Disk	28010
PCMark2002	CPU	5892
	Memorie	5716

Evaluare (puncte)	
Performanţe jocuri	-
Performanţe sintetice	-
Dotări	-
Verdict	-

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Web	www.itshop.ro
Garanţie	24 luni

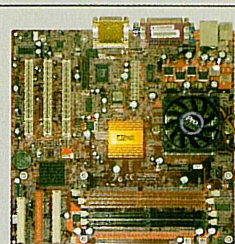
AMD

EagleTEC M810DLU
Soluţie all-in-one

SiS740



Preţ 87$



TIPUL SOLUŢIEI

EagleTEC oferă o placă de bază cu mai multe elemente deja integrate, de remarcat fiind procesorul Duron la 1050MHz.

AVANTAJE OFERITE

Integrarea pe placa de bază a procesorului, plăcii de reţea, modemului şi plăcii video fac din EagleTEC M810DLU o soluţie perfectă pentru integratori, datorită preţului scăzut. Lipsa unui slot AGP nu permite instalarea ulterioară a unei plăci video performante. Pe placă se pot instala atât memorii SDRAM, cât şi DDRAM. Performanţele cu placa video integrată sunt slabe şi nu se ridică la pretenţiile jocurilor actuale.

CONCLUZIE

Integrarea mai multor componente pe placa de bază duc la un preţ foarte scăzut şi performanţe satisfăcătoare pentru aplicaţii de tip office.

Detalii tehnice	
Chipset	SiS740
FSB	200MHz
AGP/PCI/ISA	0/3/0
AMR/CNR/ACR	1/0/0
Tip memorie	DDR200 SDR PC100
Memorie maximă	1GB
USB 2.0	2/4
Northbridge	SiS740
Southbridge	SiS962
ATA	ATA133
Serial ATA	□
Audio	AC'97 v2.2
RAID	□
Extra	Lan, Video, Modem, Procesor

Overclocking	
Modificare FSB	□
Modificare multiplicator	□
Modificare voltaj	□
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	■/■/□
Dotări speciale:	□

Teste		
Quake3	640x480	41.9
Serious Sam	640x480	20.5
3DMark2001SE	640x480	1562
SiSoft Sandra	Mem. Int.	1198
SiSoft Sandra	Mem. Float	1175
	CPU Dhrystone	2815
	CPU Whetstone	1396
	Disk	27805
PCMark2002	CPU	2553
	Memorie	1993

Evaluare (puncte)	
Performanţe jocuri	-
Performanţe sintetice	-
Dotări	-
Verdict	-

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Web	www.itshop.ro
Garanţie	24 luni

AMD

EPOX 8RGA+
Performanţe excelente

nForce2



Preţ 138$



TIPUL SOLUŢIEI

Epox 8RGA+ este o placă de bază care încorporează varianta chipset-ului nForce2 cu grafică integrată.

AVANTAJE OFERITE

Prezenţa graficii integrate permite scăderea costurilor de achiziţie a unui sistem care are în componenţă placa Epox 8RGA+. Alte dotări includ placa de reţea Fast Ethernet şi doi conectori Firewire livraţi pe o placă separată. Performanţele plăcii grafice integrate se situează sub GeForce 2 MX400, spre exemplu, în 3DMark 2001, la rezoluţia de 640x480 pixeli cu adâncimea de culoare de 32biţi, am obţinut 4293 de puncte.

CONCLUZIE

Performanţele excelente ale lui 8RGA+ în teste confirmă EPOX ca un producător de plăci de bază performante.

Detalii tehnice	
Chipset	nForce2
FSB	333MHz
AGP/PCI/ISA	1/6/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR400/333/266
Memorie maximă	3GB
USB 2.0	4/6
Northbridge	nForce2 IGP128
Southbridge	MCP-T
ATA	ATA133
Serial ATA	□
Audio	AC'97 cu 6 canale
RAID	□
Extra	Firewire, Lan, Video Onboard

Overclocking	
Modificare FSB	100-250MHz
Modificare multiplicator	3X-24X
Modificare voltaj	1.4V-2.2V
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	■/■/□
Dotări speciale:	V AGP: 1.5V-1.8V; V DIMM: 2.5; V-2.9V; Vdd: 1.6V-2.0V

Teste		
Quake3	640x480	244.1
Serious Sam	640x480	158.4
3DMark2001SE	640x480	8862
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2059
SiSoft Sandra	Mem. Float	1919
	CPU Dhrystone	4254
	CPU Whetstone	2126
	Disk	27686
PCMark2002	CPU	4718
	Memorie	3508

Evaluare (puncte)	
Performanţe jocuri	0.713
Performanţe sintetice	0.772
Dotări	0.040
Verdict	1.525

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Web	www.itshop.ro
Garanţie	24 luni

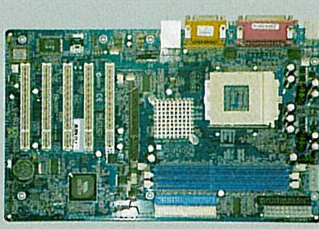
AMD

Shuttle AK39N
Performanţe medii

KT400



Preţ 74$



TIPUL SOLUŢIEI

Shuttle oferă prin AK39N o placă de bază standard cu chipset-ul KT400, singurul lucru de remarcat în privinţa dotărilor fiind prezenţa unei plăcuţe cu conector audio pentru difuzorul central.

AVANTAJE OFERITE

Placa este mai îngustă ca dimensiuni decât standardul ATX, lucru care face mai uşoară montarea în carcase aglomerate. Layout-ul este destul de aerisit, singurul lucru negativ fiind montarea slot-ului AGP prea aproape de DIMM-urile de memorie. Opţiunile de overclocking sunt foarte sărace, practic singurul lucru, care poate fi modificat, este frecvenţa de bus a procesorului.

CONCLUZIE

Performanţele medii la un preţ accesibil fac din Shuttle AK39N o placă de bază pentru utilizatorii nepretenţioşi.

Detalii tehnice	
Chipset	KT400
FSB	266MHz
AGP/PCI/ISA	1/5/0
AMR/CNR/ACR	0/0/0
Tip memorie	DDR400/333/266
Memorie maximă	3GB
USB 2.0	2/6
Northbridge	VIA KT400
Southbridge	VT8235
ATA	ATA133
Serial ATA	□
Audio	AC'97
RAID	□
Extra	Lan, conector difuzor central

Overclocking	
Modificare FSB	100-200MHz
Modificare multiplicator	□
Modificare voltaj	□
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	■/■/□
Dotări speciale:	□

Teste		
Quake3	640x480	222.7
Serious Sam	640x480	149.5
3DMark2001SE	640x480	8419
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2039
SiSoft Sandra	Mem. Float	1917
	CPU Dhrystone	4253
	CPU Whetstone	2126
	Disk	27993
PCMark2002	CPU	4605
	Memorie	3109

Evaluare (puncte)	
Performanţe jocuri	0.667
Performanţe sintetice	0.752
Dotări	0.020
Verdict	1.439

Contact	
Distribuitor	Fit Distribution
Telefon	021-231.09.22
Web	www.fit.com.ro
Garanţie	24 luni

PALIT DAYTONA GEFORCE4 TI4200 64MB

GeForce4 Ti4200... și atât

GeForce4 Ti4200



SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Reprezintă varianta GeForce4 Ti4200 cu suport AGP 8X de la Palit Daytona. Producătorul taiwanez a optat pentru livrarea cu dotări strict limitate (doar CD cu driveri).

POT FACE OVERCLOCKING?

Crescând frecvențele pentru procesor/memorii, am obținut scăderea performanței cu aproape 3000 puncte în 3DMark 2001SE la rezoluția de 1600X1200. Chiar dacă nu au apărut erori ale sistemului de operare, este foarte posibil ca tentativele de overclocking să aibă rezultate nefericite: deteriorarea iremediabilă a plăcii.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

Beneficiind de AGP8X, rezultatele au fost la nivel de Ti4200: 9129 puncte în 3DMark 2001SE, 172.8fps în Quake3 Arena la 1280X1024 și 97.8fps în Serios Sam II, la aceeași rezoluție. Nota obținută la testul Video Mark 2000 este una bună, notele pentru performanță și calitatea imaginii fiind peste medie.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

Un CD cu driveri și un cablu S-Video.

CONCLUZIE

Un accelerator grafic performant, ce permite obținerea de framerate-uri mai mult decât decente în aplicațiile 3D actuale și jocuri, dar care oferă minimum de dotări. Nu se recomandă pasionaților de overclocking.



Cooler mediu cu sigla GeForce4 — Memorii de 8MB

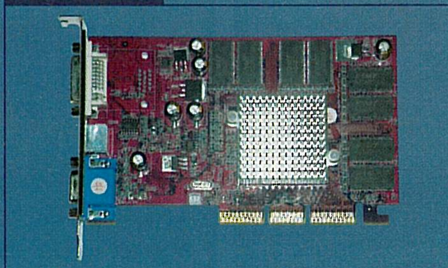
Rezultate teste		
3DMark2001 SE	1280	9129
	1600	7121
Quake 3	1280	172.8
	1600	123.6
Serious Sam	1280	97.8
	1600	70.5
Video Mark	2353	
Q 790; P 962; F 600		
Evaluare (puncte)		
Performanță	1.887	
Dotări	0.010	
Verdict	1.897	

Detalii tehnice	
Chipset	GeForce4 Ti4200
Memorie	64MB DDR
Video In	☐
Frecvență chipset	250MHz
Frecvență memorie	270MHz
Dual Head	☐
TV-Out/DVI	■/■
Contact	
Distribuitor	RHS Company
Web	www.rhs.ro
Telefon	021-331.00.67
Preț	138.2$

PALIT DAYTONA GEFORCE4 MX440 64MB

Performanțe remarcabile în 2D

GeForce4 MX440



SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este implementarea Palit Daytona pentru GeForce4 MX440, cu 64MB și AGP 8X. Surprinzător a fost faptul că nu beneficiază de cooler. Este dotată în schimb cu un sistem de răcire pasivă bazat pe un radiator din aluminiu.

POT FACE OVERCLOCKING?

Creșterea cu 9 procente a frecvenței de funcționare pentru procesor/memorii a avut ca efect obținerea a 3 frame-uri în plus la rularea Serious Sam II, a 9fps în plus în Quake3 Arena și a 300 puncte în 3DMark 2001SE. Având în vedere lipsa unui cooler pentru cip-ul grafic și creșterile mici de performanță (maxim 6%), nu se recomandă overclocking-ul.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

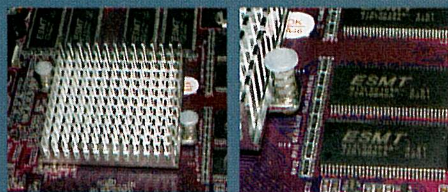
Performanța 2D testată cu Video Mark 2000 a fost foarte bună, printre cele mai bune din teste: la segmentul "Performance" a primit nu mai puțin de 1015 puncte, iar pentru calitatea imaginii 790 puncte.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

Un CD cu driveri și un cablu S-Video.

CONCLUZIE

O placă destinată sectorului low-end, cu performanțe în limitele familiei GeForce4 MX440, fără dotări și fără răcire adecvată, dar cu o performanță 2D remarcabilă. Este o soluție pentru buget redus.



Răcire pasivă cu radiator din aluminiu — Memorie DDR ESMT 3.5ns

Rezultate teste		
3DMark2001 SE	1280	5525
	1600	4226
Quake 3	1280	125.2
	1600	87.8
Serious Sam	1280	97.8
	1600	70.5
Video Mark	2406	
Q 790; P 1015; F 600		
Evaluare (puncte)		
Performanță	1.487	
Dotări	0.010	
Verdict	1.495	

Detalii tehnice	
Chipset	GeForce4 MX440
Memorie	64MB DDR
Video In	☐
Frecvență chipset	274.5MHz
Frecvență memorie	513MHz
Dual Head	☐
TV-Out/DVI	■/■
Contact	
Distribuitor	RHS Company
Web	www.rhs.ro
Telefon	021-331.00.67
Preț	52.82$

HERCULES 3D PROPHET 9500 PRO

Radeon 9500 Pro în variantă Hercules

Radeon 9500



SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Este o placă Radeon 9500 Pro cu frecvențele de funcționare de 275MHz pentru chipset și 270MHz pentru memorie. Diferența este făcută de memoriile Infineon SGRAM, cu o latență de 3ns. Suportă AGP 8X și DirectX 9.

POT FACE OVERCLOCKING?

În condițiile în care am obținut un randament mai mic de 1% la creșterea frecvențelor cu 10%, nu se poate pune problema overclockingului. Radiatoarele de pe memorii au ca scop răcirea modulelor SGRAM, care se încălzesc puternic din cauza dimensiunilor reduse.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

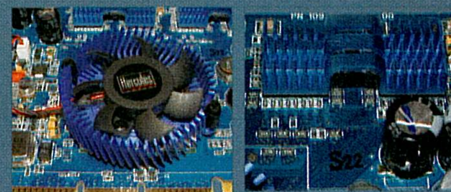
Rezultatele obținute în teste au fost apropiate de ale unui GeForce4 Ti 4800-SE, în condițiile în care prețul este cu 10-15$ mai mic. Diferența față de 3D Prophet 9700 (Radeon 9700 128MB) este de aproape 1600 puncte în 3D Mark 2001SE sau 33fps în Quake3.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

Un manual, un CD cu driveri, un adaptor S-Video-RCA, un adaptor DVI-VGA și un CD cu Power DVD.

CONCLUZIE

O soluție performantă din categoria plăcilor de peste 200$. Este recomandată utilizarea împreună cu o sursă de alimentare de cel puțin 300W, datorită alimentării separate (caracteristică a tuturor chipset-urilor Radeon 9500/9700).



Cooler rotund cu sigla Hercules — Memorii Infineon 3ns SGRAM cu radiator

Rezultate teste		
3DMark2001 SE	1280	9675
	1600	7752
Quake 3	1280	189.1
	1600	132.3
Serious Sam	1280	111.6
	1600	87.4
Video Mark	2071	
Q 693; P 848; F 530		
Evaluare (puncte)		
Performanță	2.042	
Dotări	0.022	
Verdict	2.064	

Detalii tehnice	
Chipset	Radeon 9500 Pro
Memorie	128MB DDR
Video In	☐
Frecvență chipset	276.75MHz
Frecvență memorie	270MHz
Dual Head	■
TV-Out/DVI	■/■
Contact	
Distribuitor	Ubi Soft
Web	www.ubisoft.com
Telefon	021-231.67.69
Preț	215$

SAPPHIRE RADEON 9100 64MB

Radeon 8500 se întoarce

Radeon 9100



SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Se bazează pe chipset-ul R200 de la ATI (aceleași care se află pe plăcile Radeon 8500). Frecvența procesorului este de 250MHz, iar memoriile sunt tactate la 230MHz. Pe perioada testelor am observat o supraîncălzire a memoriilor, lucru care ar fi impus utilizarea unui sistem de răcire pentru acestea.

POT FACE OVERCLOCKING?

Setând memoria la 256MHz și chipset-ul la 263MHz am obținut o funcționare stabilă și un câștig de maxim 5% în jocuri (3DMark, Serious Sam II). În 3DMark 2001 SE, creșterea a fost una neașteptată: 7724 puncte la 1280x1024 (+17.9%).

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

Performanțe mai bune decât modelul cu 128MB. Rezultatele din jocuri au fost chiar mai bune decât ale lui ATI Radeon 9500 (+4fps în Quake3, +2fps în Serious Sam II), în schimb în 3DMark 2001SE a avut cu aproximativ 1200 puncte mai puțin.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

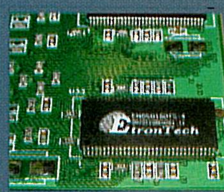
Un cablu S-Video și CD-ul cu driveri.

CONCLUZIE

Un produs cu performanțe bune pentru sectorul plăcilor video sub 100$. Demonstrează performanța deja "bătrânului" R200 de la ATI.



Cooler cu sigla ATI



Memorii fără sistem de răcire

Rezultate teste		
3DMark2001 SE	1280	6550
	1600	4765
Quake 3	1280	127.9
	1600	85.1
Serious Sam	1280	81.9
	1600	56.5
Video Mark	2167	
Q 735; P 901; F 530		
Evaluare (puncte)		
Performanță	1.436	
Dotări	0.010	
Verdict	1.446	

Detalii tehnice	
Chipset	Radeon 9100
Memorie	64MB DDR
Video In	□
Frecvență chipset	249.5MHz
Frecvență memorie	229.5MHz
Dual Head	□
TV-Out/DVI	■/■
Contact	
Distribuitor	Tape Computer
Web	www.tape.ro
Telefon	021-330.57.83
Preț	94$

HERCULES ALL-IN-WONDER 9000 PRO

Experiență multimedia concentrată

Radeon 9000 Pro



SOLUȚIE ȘI DOTĂRI

Placa Hercules încorporează un procesor grafic Radeon 9000 Pro și un TV Tuner Philips; astfel, poate fi folosit, atât ca placă video, cât și ca TV-Tuner. Beneficiază de 64MB de memorie DDR și de conectori DVI, TV IN, TV OUT și CATV.

POT FACE OVERCLOCKING?

Creșterea de performanță datorată ridicării frecvențelor de funcționare a fost de maxim 4%.

CARE ESTE NIVELUL PERFORMANȚEI?

Performanța plăcii Hercules cu chipset Radeon 9000 se situează deasupra plăcilor cu GeForce4 MX440 testate numai în 3DMark 2001SE (+800 puncte), la testele de jocuri obținând 11-15fps mai puțin în Quake3 și 10fps mai puțin în Serious Sam II. Pe partea 2D a obținut cel mai mare punctaj Video Mark 2000 de până acum: 2512 puncte. TV Tunerul oferă o calitate bună a semnalului CATV.

CE MAI POT GĂSI ÎN PACHET?

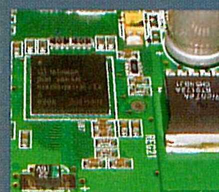
Pachetul conține un manual, un cablu S-Video,un cablu video RCA, telecomandă, antenă TV cu conectare USB, un adaptor DVI-VGA, un CD cu driveri și un CD cu Ulead Video Studio 5.

CONCLUZIE

O soluție performantă ce facilitează o experiență multimedia deosebită.



Cooler cu sigla ATI și tuner Philips



Memorii Infineon SGRAM 3.6ns

Rezultate teste		
3DMark2001 SE	1280	6363
	1600	4897
Quake 3	1280	110.6
	1600	76.9
Serious Sam	1280	55.4
	1600	44.1
Video Mark	2512	
Q 735; P 1087; F 689		
Evaluare (puncte)		
Performanță	1.317	
Dotări	0.030	
Verdict	1.347	

Detalii tehnice	
Chipset	Radeon 9000 Pro
Memorie	64MB DDR
Video In	■
Frecvență chipset	274.5MHz
Frecvență memorie	270MHz
Dual Head	□
TV-Out/DVI	■/■
Contact	
Distribuitor	Ubi Soft
Web	www.ubisoft.com
Telefon	021-231.67.69
Preț	207$

UNION REALITY Game Controller

Controller pentru jocuri



N/E EUR
SPOT Digital • 021-411.06.75

CE ESTE?
Un controller pentru jocuri, gen cască, al cărui scop este să dea senzaţia de realitate virtuală: se poate controla personajul din joc (de exemplu, Hexen II) prin mişcări ale capului combinate cu folosirea gamepad-ului încorporat.

DE CE "DA"?
Ideea de a realiza un astfel de "joystick" este lăudabilă, controllerul reuşind în prima fază să ne atragă atenţia. Instalarea este uşor de realizat, calibrarea la fel. Se poate folosi în combinaţie cu un alt dispozitiv (volan, joystick).

DE CE "NU"?
Prima problemă care a apărut a fost faptul că nu am putut pune casca pe cap, aceasta neavând nici un sistem de reglare. În pachet am găsit patru jocuri demo incluse de producător. Am experimentat folosirea căştii care este un pic prea sensibilă la mişcările laterale, fiind aproape imposibil să menţii capul în poziţie fixă pentru a putea lovi un adversar.

CE CONŢINE PACHETUL?
Casca (căşti+microfon), un gamepad cu 4 butoane, un receptor infraroşu, manuale de utilizare în mai multe limbi, cabluri de conectare, manuale şi un CD cu soft (drivere, demo-uri pentru HexenII, Jedi Knight, SubCulture şi I-War, plus un soft pentru comandă vocală).

CONCLUZIE
Intenţie lăudabilă, realizare slabă.

Detalii tehnice
Tip controller: 4 axe, 4 butoane • Capacitate de rotire: 90° vertical/orizontal • Conexiuni: 1 port serial, 1 gameport, 2 mufe jack pentru căşti + microfon • Senzor de mişcare cască: infraroşu • Cerinţe minime sistem: CPU INTEL Pentium 166 MMX, 16MB RAM, 100MB spaţiu pe harddisk, CD-ROM 4X, Windows 95



Innov@t Ice Cool Combom@te

Fantezie de culori pentru PC



11.2$
Best Computers • 021-345.55.05

CE ESTE?
Kit format dintr-o tastatură şi un mouse de culoare portocalie. Setul Ice Cool oferă tastaturi şi mouse-uri în diverse culori (Strawberry, Tangerine, Blueberry, LimeGreen, GrapePurple), pentru a atenua monotonia existentă în sistemul dumneavoastră. Spre deosebire de modelele clasice, tastatura beneficiază de o tastă adiţională (KeyLock) care previne apăsarea accidentală. Sunt prezente şi tastele Power, Sleep şi Wake Up. Mouse-ul are o rezoluţie de 420dpi.

DE CE "DA"?
Poate suplini cu succes orice altă combinaţie clasică de mouse şi tastatură. Tastele sunt de calitate şi se pot apăsa uşor. Posibilitatea de a bloca funcţionarea tastelor este interesantă. Pentru o poziţionare corectă a mâinilor beneficiază de un sistem ce controlează înclinarea tastaturii. Mouse-ul este ceva mai greu decât alte modele, ceea ce îi conferă o mai bună precizie la deplasare.

DE CE "NU"?
Culoarea (tangerine - un fel de maron) este greu de asortat la orice model de carcasă sau monitor. Un dezavantaj major este lipsa butonului de scroll, atât de util la navigarea pe Internet sau în documente.

CE CONŢINE PACHETUL?
Nu se livrează alte accesorii.

CONCLUZIE
Un kit cu o culoare inedită, iar calitatea este bună.

Detalii tehnice
Culoare: Tangerine • Tastatură: 109 taste • Conectare tastatură: PS2 • Conectare mouse: PS2 • Rezoluţie mouse: 420dpi



Rack Extern ME 720 U2

Portabilitate deosebită pentru HDD



69.9$
SPOT Digital • 021-411.06.75

CE ESTE?
Un rack extern pentru unităţi de 3.5" (HDD/unităţi magneto-optice/ Jazz/ZIP/LS-120). Conform testului HD Tach, viteza maximă de citire/ scriere este de 26/24MB/s, faţă de 63/95MB/s la conectarea harddisk-ului pe cablu ATA100, timpul de acces aleator 15ms faţă de 14.8ms, iar utilizarea procesorului 24.8% faţă de 8.7%.

DE CE "DA"?
Unitatea HDD este foarte bine încastrată, şansele de a apărea erori din cauza transportului fiind minime. Instalarea în Windows XP este facilă (nu a necesitat folosirea CD-ului cu driveri), HDD-ul putând fi accesat la mai puţin de 30 de secunde din momentul conectării.

DE CE "NU"?
Principalul dezavantaj este cablul de alimentare, care nu e compatibil cu standardul din România (necesită un adaptor). Nu putem să facem abstracţie nici de preţul piperat al rackului (la acelaşi preţ se vinde un HDD de 30GB). Cablurile de conectare interne sunt prea scurte, montarea fiind dificilă.

CE CONŢINE PACHETUL?
Cablu USB A-B, cablu de alimentare, transformator 220V/12V, şuruburi, manual şi CD cu driveri.

CONCLUZIE
O soluţie elegantă pentru transfer de date sau backup dar cu numeroase inconveniente "la pachet".

Detalii tehnice
Interfaţa: USB 2.0 • Tip conectare: Plug and Play • Capacitate maximă HDD: 128GB • Sisteme de operare: Windows 98SE/ME/2000/XP şi MAC OS 8.6 • Dimensiuni (Lxlxh): 265x165x55mm



Plextor PX-S2410TU

Scriere mobilă şi de calitate



218.36$
Romsoft • 021-224.03.33

CE ESTE?
Un CD-Writer portabil cu viteze de 24X la scriere, 10X la rescriere şi 24X la citire. Conectarea se realizează pe interfaţă USB2.0 sau USB1.1, caz în care viteza scade la 4X la scriere, 4X la rescriere şi 6X la citire.

DE CE "DA"?
Cel mai important atu al lui PX-S2410TU este portabilitatea ridicată, bazată pe dimensiunile sale: 171x141x22mm (Lxlxh) şi 0.41kg. Remarcabilă a fost şi silenţiozitatea de care a dat dovadă pe parcursul întregii perioade de testare.

DE CE "NU"?
Viteza maximă de transfer (24X) poate fi insuficientă pentru un CD-ROM în condiţiile în care cele mai noi unităţi de acest gen ajung chiar şi la 52X.

CE CONŢINE PACHETUL?
Manual de instalare, cablu de alimentare, adaptor 220V-9V, cablu USB tip AB, 1 CD cu PlexTools, 1 CD cu Nero Burning ROM v5.5, 1 CD-R 700MB şi 1 CD-RW 4X-10X 650MB.

CONCLUZIE
Plextor PX-S2410TU este o soluţie destinată celor care au nevoie de mobilitate (în special utilizatorilor de laptop-uri).

Performanţe
Timp copiere 644MB: 21min 18sec • Imagine CloneCD: 18min 36sec • Rată medie transfer CD: 18.48X • Timp Spin up: 0.74sec • Timp Spin Down: 0sec • Timp recunoaştere CD: 9.51 secunde • Timp scriere CD (700MB): 5min 24sec • Ocupare procesor (8X): 12%

Detalii tehnice
Firmware: 1.00 • Conectare: USB1.1/ USB2.0 • Buffer: 2MB • Scriere CD-R: 24X • Rescriere CD-RW: 10X • Citire CD: 24X • Standarde: CD-DA, CD-ROM, CD-ROM + CD-DA, CD-ROM XA, CD-I, PHOTO-CD, VIDEO-CD, CD-Extra, CD+G, CD-TEXT • Tehnologii: PoweRec, Buffer Underrun Proof



Yamaha CRW-F1 Black

Tehnologie la maxim



135$
Diverta • 021-210.10.35

CE ESTE?
Este o unitate CD-Writer internă 44X/24X/44X. Yamaha a implementat în seria CRW-F1 tehnologia Disc T@2 (a se citi Tatoo) prin intermediul căreia se pot inscripționa pe suprafața discului imagini sau text.

DE CE "DA"?
CRW-F1 Black a dovedit o viteză de citire a CD-urilor între 19.15X și 42.72X, timpi de load/eject foarte mici. Tehnologiile prezente (SafeBurn, Advanced Audio Master Quality Recording, Q-MAX) îi conferă stabilitate și performanță.

DE CE "NU"?
Rezultatul obținut cu Disc T@2 pe un disc marca Memorex a fost puțin vizibil. În timpul transferului de date nivelul de zgomot al unității a fost destul de ridicat.

CE CONȚINE PACHETUL?
Nu se livrează nici un alt accesoriu.

CONCLUZIE
Yamaha CRW-F1 Black are o viteză de scriere bună. A dovedit un grad de ocupare a procesorului foarte mic(5%). Acest fapt, combinat cu tehnologia SafeBurn (protecție împotriva erorilor de tipul Buffer Underrun) asigură calitatea inscripționării CD-urilor.

Performanțe
Timp copiere 644MB: 2min 31s • Imagine CloneCD: 2min 8s • Rată medie transfer CD: 33.83X • Timp Spin up: 2.04s • Timp Spin Down: 3.64s • Timp recunoaștere CD: 4.74s • Timp scriere CD (700MB): 3.52min • Ocupare procesor (8X): 9%

Detalii tehnice
Firmware: 1.0d • Conectare: IDE • Buffer: 2MB • Scriere CD-R: 44X • Rescriere CD-RW: 24X • Citire CD: 44X • Standarde: CD-R/RW,CD-DA, CD-ROM/XA,CD-ROM Video-CD, CD-I, Photo CD,CD-Extra,CD-TEXT • Tehnologii: Disc T@2, Advanced Audio Master Quality Recording, Q-MAX Quality, CD-MRW Mount Rainier, SafeBurn

★★★★☆

Samsung CD152A

Citire la 7800KB/s



20.9$
DECK Computers International
021-434.34.00

CE ESTE?
Un CD-ROM intern cu conectare IDE, ce poate atinge viteze de citire de până la 52X. Suportă modurile PIO Mode 4 și DMA Mode 2, ambele cu o viteză de 16.6MB/s.

DE CE "DA"?
Timp de acces aleator foarte bun. Din modul de livrare a unității se poate deduce interesul pe care Samsung îl acordă suportului pentru produsele din gama optică. Pe site-ul producătorului se pot găsi răspunsuri la cele mai frecvente întrebări legate de drive sau se poate descărca un firmware mai nou.

DE CE "NU"?
Viteza de 52X specificată de producător nu a fost atinsă în timpul testelor noastre. Gradul de ocupare al procesorului a fost mare(10%), ca de altfel și timpii de spin up/down.

CE CONȚINE PACHETUL?
În ciuda faptului că unitatea este bulk, nu lipsesc manualul de instalare, discheta cu driveri și cablul audio.

CONCLUZIE
O unitate CD-ROM cu un raport performanțe/preț foarte bun, recomandată pentru sisteme low-end.

Performanțe
Timp copiere 644MB: 2min 40s • Imagine CloneCD: 2min 8s • Rată medie transfer CD: 37.25X • Timp Spin up: 5.30s • Timp Spin Down: 3.68s • Timp recunoaștere CD: 12.10s • Ocupare procesor (8X): 10%

Detalii tehnice
Firmware: CA03 • Conectare: IDE • Buffer: 128KB • Citire CD: 52X • Tehnologii: ARS (Acoustic-noise Reduction System), ABS (Automatic Ball Balancing System), A.M.L.P.U (Annular Mask Lens Pick-up)

★★★★☆

Polaroid 56X MAX

Performanțe slabe la copiere



23.22$
RHS Company • 021-331.00.67

CE ESTE?
O unitate CD-ROM 56X produsă de Polaroid. Este dotată cu un buffer de 128KB și beneficiază de protecție împotriva vibrațiilor.

DE CE "DA"?
Timpul de acces aleator foarte bun asigură o viteză bună de acces la informațiile de pe CD. De asemenea, unitatea Polaroid a ocupat procesorul într-o mică măsură: doar 5%. La capitolul dotări, faptul că face parte din categoria Retail se traduce prin livrarea cu accesoriile specifice: șuruburi, cablu audio, driveri. Producătorul asigură o garanție internațională de doi ani.

DE CE "NU"?
Rezultatele la copiere și la testul CloneCD sunt aproape de două ori mai slabe decât ale unui CD-ROM cu performanțe medii. Unitatea este cotată 56X, deși în Nero CD Speed a apărut drept 52X maxim.

CE CONȚINE PACHETUL?
Producătorul a introdus alături de manualul de instalare șuruburi pentru montarea în carcasă, cablu audio și dischetă cu driveri.

CONCLUZIE
Performanțele sunt slabe, iar suportul din partea producătorului inexistent.

Performanțe
Timp copiere 644MB: 4min 35s • Imagine CloneCD: 4min 8s • Rată medie transfer CD: 37.25X • Timp Spin up: 5.28s • Timp Spin Down: 4.10s • Timp recunoaștere CD: 8.33s • Ocupare procesor (8X): 5%

Detalii tehnice
Firmware: 1.05 • Conectare: IDE • Buffer: 128KB • Citire CD: 56X • Standarde: CD-R/RW, CD-DA, CD-ROM,CD-ROM/XA, Video-CD, CD-I, Photo CD, CD-EXTRA, CD-TEXT • Tehnologii: ARS (Acoustic-noise Reduction System), ABS (Automatic Ball Balancing System), A.M.L.P.U (Annular Mask Lens Pick-up)

★★★☆☆

USB Flash Drive

Portabilitate pentru orice buzunar



26.9$
Comrace Computers • 0251-43.34.00

CE ESTE?
Memorie Flash Plug'n'Play de 64MB cu conectare pe USB. Beneficiază de un sistem de protecţie la scrierea datelor asemănător celui folosit la dischete.

DE CE "DA"?
Instalarea este uşor de realizat, în Windows XP nu are nevoie de driver. Este uşor de transportat şi are o capacitate rezonabilă pentru transferul datelor de mici dimensiuni (muzică, documente, imagini). Consumul mic de energie permite alimentarea din USB, fără a necesita o altă sursă de tensiune. Preţul plătit pentru 1 MB de informaţie este foarte bun: 0.42$.

DE CE "NU"?
Capacitatea poate fi considerată mică în cazul în care portabilitatea nu interesează în mod special, iar preţul destul de mare (cel mai ieftin CD-Writer este cu doar 7-8$ mai scump). Conectarea este greoaie în cazul în care nu există porturi USB în partea din faţă a carcasei.

CE CONŢINE PACHETUL?
O dischetă cu driveri pentru Windows 98.

CONCLUZIE
O soluţie dedicată transferului de date, care ar putea fi mult mai apreciată dacă preţul CD-Writerelor nu ar fi atât de scăzut.

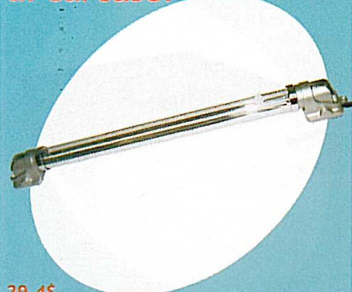
Detalii tehnice
Capacitate: 64MB • Interfaţa: USB • Compatibilitate: Windows 98SE/Me/200/XP

Performanţe
Copiere 55.6MB WinXP: 1min 2s • Copiere 55.6MB Win98: 33.7s



Cold Cathode Light w/Sensor

Aspect îmbunătăţit al carcasei



29.4$
Tape Computer • 021-330.57.83

CE ESTE?
Un tub catodic (neon) ce emite lumină rece care se montează în interiorul carcasei PC-ului. Este dotat cu un switch cu 3 faze (pornit, audio, oprit) şi un potenţiometru, ce se pot plasa în dreptul unui slot PCI. Rolul poziţiei intermediare "audio" este de a activa un mod în care semnalul audio de la o sursă (placa de sunet) este transpus în impulsuri luminoase, altfel spus, tubul catodic devine o orgă de lumini de complexitate scăzută.

DE CE "DA"?
Aduce o schimbare în peisajul auster al carcaselor pentru PC. Nu creşte temperatura sistemului în timpul funcţionării. Opţiunile prezente permit utilizatorului stabilirea modului de funcţionare.

DE CE "NU"?
Pentru a putea fi montat pe verticală este nevoie de o carcasă cu cel puţin 4 bay-uri de 5.25", opţiunea cea mai la îndemână fiind instalarea pe partea de jos a carcasei. Blochează accesul la un slot PCI, în cazul plăcilor de bază microATX (care posedă maxim 3 astfel de slot-uri), sacrificiul fiind nemeritat.

CE CONŢINE PACHETUL?
Neonul se livrează împreună cu şuruburi şi role dublu adezive pentru montare în carcasă.

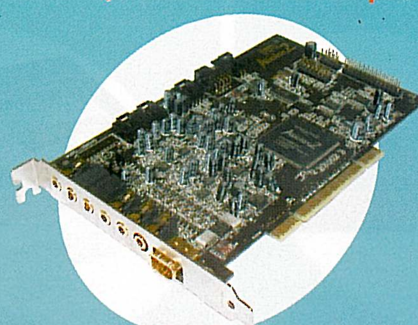
CONCLUZIE
Cei ce s-au plictisit de aspectul actual al carcasei lor şi îşi doresc o schimbare pot încerca cu încredere Cold Cathode Light.

Detalii tehnice
Alimentare: 12V • Conectori: tensiune, jack audio • Dimensiuni (lungime): 32cm • Altele: potenţiometru sunet, switch cu 3 poziţii (pornit/audio/oprit), cablu audio



Creative Sound Blaster Audigy 2 Platinum

Calitate audio şi dotări la nivel profesional



205.95$
Depozitul de Calculatoare • 021-221.73.77

CE ESTE?
Este o placă de sunet pe PCI ce beneficiază de un modul extern cu conectori de intrare/ieşire. Reprezintă vârful de gamă al celor de la Creative. O diferenţă faţă de modelul Audigy este DAC-ul încorporat care este capabil de redarea sunetului la calitate DVD Audio (24biţi/192KHz). Alte diferenţe sunt: certificarea THX, raportul semnal/zgomot îmbunătăţit (106dB faţă de 100dB), suportul Dolby Digital EX 6.1, capacitatea de înregistrare la 24biţi/96kHz şi sunetul stereo spaţial pentru două boxe/căşti.

DE CE "DA"?
Chiar şi pentru un profesionist din domeniul audio, dotările sunt impresionante: 23 conectori intrare/ieşire, 9 CD-uri cu soft, 3 cabluri de conectare şi 3 adaptoare. Din punct de vedere al calităţii sunetului, placa de la Creative s-a dovedit foarte bună în cadrul testului Right Mark Audio Analyzer 4.3: calificative de "excelent" la capitolele zgomot de fond, distorsiuni armonice (THD) şi diafonie (stereo crosstalk) şi "foarte bine" la frecvenţa de răspuns şi sensibilitate.

DE CE "NU"?
La capitolul distorsiuni de intermodulaţie (IMD) Audigy 2 s-a dovedit ceva mai slabă, valoarea de 0.127% permiţându-i obţinerea doar a unui calificativ "mediu".

CE CONŢINE PACHETUL?
Manual de instalare, modul extern cu intrări/ieşiri, şuruburi, cablu AD_EXT, cablu SB1394, cablu audio digital, cablu Y de alimentare, adaptoare MIDI IN/OUT, telecomandă, baterii, 1 CD cu driveri si aplicaţii, 1 CD Demo, 3 CD-uri cu jocuri (Hitman2, Soldier of Fortune 2), 1 DVD Audio Demo, 1 CD AOL 7.0, 1 CD Cubasis VST CE/Traktor DJ, 1 CD Ulead Video Studio 5.0.

CONCLUZIE
Calitatea foarte bună a sunetului este evidentă în momentul utilizării unui sistem Home Theater 5.1/6.1 împreună cu un disc DVD Audio sau în timpul unui joc cu suport EAX Advanced HD Gaming, precum Soldier of Fortune 2. Compatibilitatea Dolby Digital 5.1/6.1, raportul semnal-zgomot de 106dB, varietatea conectorilor interni şi externi şi certificarea THX sunt caracteristici importante. Dotările şi calitatea sunetului recomandă Audigy 2 Platinum profesioniştilor şi celor pasionaţi de domeniul audio.



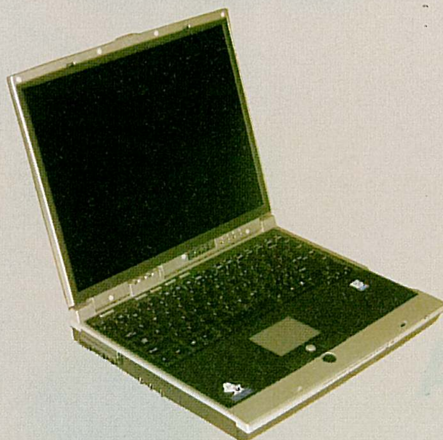
Performanţe
Frecvenţa de răspuns (40Hz-15KHz): +0.10, -0.26 • Zgomot de fond <dB>: -112.1 • Sensibilitate <dB>: 90.4 • Distorsiuni armonice (THD) <%>: 0.0027 • Distorsiuni de intermodulaţie (IMD) <%>: 0.127 • Diafonie (stereo crosstalk) <dB>: -105.3 • Apreciere RMAA 4.3: Foarte Bine

Detalii tehnice
Chipset: Audigy 2 • Conectori interni: 3xLine Out Front/Rear/Center/Subwoofer), 1x Digital Out (SPDIF Out), 1xLine In, 1xMIC In, 1xSB1394/Firewire, 1xTAD In, 1xAnalog/Digital CD Audio, 1xMIDI/Joystick,1xSB1394, 1xAD_EXT • Conectori panou frontal: 1xHeadphone Out, 1xLine In, 1xMIC In, 1xMIDI In, 1xMIDI Out, 1xOptical In, 1xOptical Out, 1xCoaxial In, 1xCoaxial Out, 1xStereo In (2xRCA), 1xSB 1394



Asus L2000E

Greutate mare, dar cu autonomie ridicată



Așa cum ați citit în reportajul CeBIT în secțiunea de notebook-uri, soluția Centrino reprezintă, în viziunea Intel, viitorul calculatoarelor portabile. În vizită la standul Asus de la CeBIT am putut admira cele mai recente notebook-uri și putem afirma că deja Asus este un nume puternic pe această piață. Până ce vom avea ocazia să vă prezentăm soluțiile Centrino în implementarea Asus, am testat pentru dumneavoastră notebook-ul L2000E.

PRIMA IMPRESIE

Asus L2000E are o carcasă de culoare argintie și este realizată dintr-un aliaj magneziu-aluminiu (folosit și la seria M2400). Chiar și atunci când carcasa este închisă, LED-urile de stare se pot vizualiza. Pe partea frontală avem la dispoziție 5 butoane de control ale unității optice. Când notebook-ul este pornit, acestea controlează software-ul audio al sistemului de operare. Dacă notebook-ul este oprit, aceste butoane activează și controlează facilitatea "Audio DJ", care permite audiția CD-urilor audio fără să pornim sistemul de operare, economisind în acest fel bateria. "Audio DJ" este foarte folositor celor care obișnuiesc să asculte muzică pe notebook în timpul călătoriilor, autonomia crescând foarte mult.

PORTABILITATE

Grosimea sa (43mm) este mai mare decât cea a notebook-urilor din seria M2400 (22mm) sau din seria L3 (42mm). Și din punct de vedere al greutății se simte o diferență mare între seriile M2400 și L2000E. Dacă M2400E are o greutate de numai 1.98Kg, fiind foarte ușor de transportat, L2000E ne adaugă la bagaje 3.4Kg. Pentru transportul notebook-ului, Asus ne oferă ca de obicei o geantă elegantă și ergonomică.

PERFORMANȚE

L2000E a obținut rezultate foarte bune, atât în testele sintetice, cât și în aplicații multimedia. Se pot viziona fără probleme filme DVD sau fișiere DivX, chiar dacă sistemul audio nu este foarte performant. Asus L2000E a excelat la capitolul autonomie, unde a funcționat 3 ore și 12 minute în aplicații audio și 2 ore și 43 minute de lucru în OpenOffice. Și cum durata de funcționare pe baterie este mai importantă uneori decât dimensiunile, mulți vor accepta 1Kg în plus pentru încă 17 minute de lucru în aplicații office.

DOTĂRI

Asus L2000E își justifică dimensiunile și prin dotările foarte bune. Interesantă mi s-a părut poziționarea unității FDD deasupra DVD-ului și ușița cu închidere magnetică, ce adăpostește mufa de TV-out și conectorul pentru portul paralel. Conexiunea FireWire este foarte folositoare în transferul fișierelor video atunci când aveți o cameră video DV în călătoria voastră. Un lucru important este portul USB2.0, ce a devenit un mijloc indispensabil în transferul datelor, prin intermediul unui memory-stick sau a harddisk-urilor externe.

CONCLUZIE

Asus L2000E este recomandat celor care au nevoie de autonomie mare, dar călătoresc în condiții în care greutatea nu reprezintă o problemă.

Liviu Marica



Detalii tehnice		
Procesor	Mobile Intel Pentium 4 1.7GHz	
Chipset	SiS 650	
Memorie RAM	256 MB (maxim 1024MB)	
BIOS	Award	
Display	TFT XGA 14.1"	
Rezoluție TFT / CRT	1024x768 (maxim 64K culori) / 1920x1400	
Placă grafică	Integrată SiS 650 maxim 64MB	
HDD	IBM 40GB	
Modem / Rețea	56K V.90 / 10/100 MBps (Integrat în SiS 650)	
FDD	■	
Unitate optică	DVD ROM Toshiba	
PCMCIA	2	
LED-uri	Power, baterie, acces HDD, e-mail, wireless lan, Num Lock, Caps Lock, CD	
Dimensiuni	326x267x43 mm	
Greutate	3.4kg	
Firewire / USB 2.0	2 / 2	
IrDA/TV out/VGA	■ / ■ / ■	
Carcasa	Magneziu-aluminiu	
Securitate	Kensington Lock Port, parolă BIOS, parolă HDD	
Baterie	18650 Li-ION cell x9, 2000mAh/cell	
Teste		
Autonomie	Aplicații 3D:	1 oră 31 minute
	Aplicații audio:	3 ore 12 minute
	Aplicații office:	2 ore 43 minute
SiSoft Sandra	CPU Dhrystone:	4400
	CPU Whetstone:	965
	Memory int:	1895MB/s
	Memory float:	1905MB/s
	HDD/DVD	8305KB/s / 2288KB/s
Contact		
Preț	1377.04$	
Distribuitor	Romsoft	
Telefon	021-224.03.33	
Web	www.romsoft.ro	

LG GCC5241P

Combo DVD CDRW portabil



NEVOIA DE MOBILITATE DIN SFERA IT A DUS LA

adoptarea unor soluții de genul notebook-uri, unități HDD mobile și unități optice portabile. LG GCC5241P reprezintă un produs inedit prin capacitatea de citire DVD și inscripționare CD-R/RW.

AVANTAJE OFERITE

LG GCC5241P poate inscripționa CD-R la viteza de 24X și CD-RW la 10X. Citirea este realizată la 24X pentru CD-uri și 8X pentru DVD-uri. Este foarte comod să ai mereu la îndemână un DVD+CD-RW portabil. Mai ales posesorii de notebook-uri vor fi încântați să își doteze sistemul cu un LG GCC5241P.

EXISTĂ ȘI DEZAVANTAJE?

Din păcate, performanțele sunt condiționate de folosirea portului USB 2.0. Chiar dacă are mufă pentru căști, omiterea din design a unui buton de play, face imposibilă ascultarea unui CD audio, fără să avem GGCC5241P conectat la calculator.

CONCLUZIE

LG GCC5241P are multe caracteristici inovatoare și se dovedește a fi util în foarte multe situații. Este recomandat de noi posesorilor de notebook-uri care au USB 2.0, dar nu dispun de o unitate optică DVD+CD-RW.

Liviu Marica

Detalii tehnice	
Tip	Extern CD-RW + DVD-ROM Drive
Scriere CD-RW	10X (1.5MB/s), 4X
Scriere CD-R	24X (3.6MB/s), 16X, 10X, 4X
Citire DVD-ROM	8X (11.08MB/s) Max.
Citire CD-ROM	24X (3.6MB/s) Max.
Rata de transfer (USB)	480MB/s (USB2.0)
	12MB/s (USB1.1)
Tip de acces DVD	120ms
Tip de acces CD	110ms
Buffer	2MB cu Buffer Underrun Error Protection
Interfață	USB 2.0/1.1
Metode de scriere	Disc at Once, Session at Once, Track at Once, Variable Packet Writing, Fixed Packet Writing, Multi-Session
Front Panel	scriere, citire, volum căști, mufă căști
Mufe conectare	alimentare, audio output
Software inscripționare	Ahead's Nero Burning ROM, Ahead's InCD
Software MPEG-2	PowerDVD
Dimensiuni	133mmx155mmx20.9mm
Greutate	347g
Contact	
Preț	189EUR
Distribuitor	UltraPRO Computers / Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-211.70.90 / 021-221.73.77
Web	www.ultrapro.ro / www.itshop.ro

HARDMAIL

Soluţia problemelor tale tehnice

O temperatură de 43 de grade nu este îngrijorătoare. Dar acesta nu este singurul parametru ce trebuie luat în calcul în cadrul unui overclocking.

››› MONSTRUL DE LA USA ›››

Autor: **Paizan**

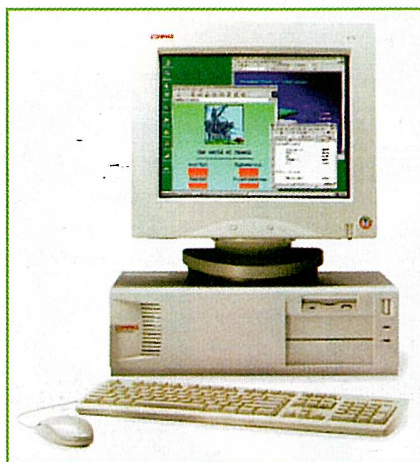
Am şi eu o problemă destul de dificilă. Mi-a trimis cineva din UK o chestie care cred eu că e un harddisk deoarece are sigla Seagate (presupun că e SCSI). E cam mare 20x13x4mm şi sunt puţin confuz. Nu prea scrie nimic pe el doar MODEL ST-225R şi LHD20I-GO. Vă rog mult să-mi acordaţi o mână de ajutor să aflu şi eu ce monstru cresc la uşa mea.

XtremPC: **Monstrul tău este un HDD Seagate cu impresionanta capacitate de 21MB. Detalii suplimentare poţi afla de la adresa http://www.powernet.co.za/info/tables/disk/hdd/seagate/st225r.htm. Dacă mai ai un 286 îţi poate fi de ajutor, dacă nu, este mai bine să-l abandonezi, dar nu înainte de a mulţumi binevoitorului din UK pentru cadou.**

››› CUM SA INTRI IN BIOS ›››

Autor: **Crio**

Am un calculator Compaq Deskpro cu procesor P166MMX şi problema mea este aceea că nu pot intra în BIOS. Am încercat cu ESC, F1, F2, F10, DEL şi combinaţiile lor, dar nu a funcţionat. Am citit undeva că firma Compaq are o politică destul de ciudată în legătură cu BIOS-urile sistemelor produse de ea, în sensul că îţi trebuie o dischetă originală de la ei pentru a putea accesa fereastra de BIOS.

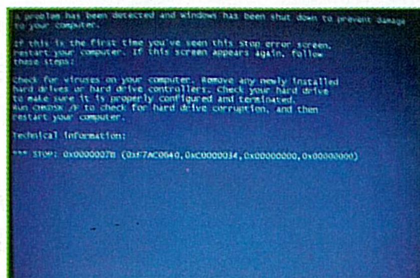


XtremPC: **Mai poţi încerca şi ALT+A sau CRTL+A. De la adresa următoare http://h18007.www1.hp.com/support/files/deskpro/us/download/263.html poţi transfera utilitarul de care ai nevoie pentru accesarea BIOS-ului.**

››› WINDOWS XP NU A SCAPAT DE ECRANE ALBASTRE ›››

Autor: **Niţă Răzvan**

Am un AMD XP1500+, 256 MBRAM DDR266, placă de bază MSI MS6380le(KT266), placă video Albatron Ti4200 Turbo cu 64 MB, HDD IBM120GXP cu 80GB la 7200rot/min. Am Windows XP Professional instalat şi îmi dă ecran albastru, mai ales dacă restartez calculatorul sau îl opresc, dar şi în Windows. Din BIOS nu cred că este deoarece am aceste setări de 1 an de zile şi nu mi-a dat nici o eroare. Eroarea apare uneori o dată la 2 zile sau de 5 ori în aceeaşi zi, dar nu îmi dau seama de motiv. Ce pot să fac?



INTRA IN CONTACT!



POSTA:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1



E-MAIL:
hardmail@xtrempc.ro

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: PLACI VIDEO

Placă video cu memorie SDR

Un prieten mi-a spus că nu ar merge bine (blocaje) o placă de bază cu SDR ca memorie sistem şi o placă video cu memorie DDR. În perspectiva unui upgrade de VGA, vă rog să mă lămuriţi dacă există vreo problemă în sensul acesta deoarece, teoretic vorbind, nu văd de ce nu ar merge. *DolbySys*

Eu am placă de bază cu SDR şi placă video cu DDR şi e totul super OK. *SwatKat*

Nu pe toate plăcile de bază. Am avut de făcut 11 sisteme: 6 cu KT333/DDR/M64 şi 5 cu SiS735/SDR/GeForce4MX 440-SE. Cele cu SiS nu mergeau de nici o culoare în 3D. Crăpau aproape instant. Dacă puneam M64, mergeau perfect. Dacă puneam DDR, iar mergeau perfect şi cu GeForce4MX 440-SE. *Xes*

Aici contează şi ce chipset e pe placa de bază. Dacă există incompatibilităţi între placa de bază şi placa video, asta e, pui un driver sau un BIOS nou şi poate se rezolvă. *Bossman*

FORUM: PROCESOARE/MEMORII

Ce software de testare pentru memorii există?

Ce software de testare memorii există? *SwatKat*

Ţi-aş recomanda CheckIT Suite, însă trebuie să cumperi direct programul ca să-l foloseşti. *Bossman*

Până una alta, încearcă cu încredere DocMemory a celor de la Simmtester super programul. http://www.simmtester.com/PAGE/products/doc/docinfo.asp. *Seth965*

FORUM: BENCHMARK & OVERCLOCKING

Modificarea multiplicatorului din BIOS

Am un Athlon XP Palomino 1800+ pe Jetway V333DA şi memorii 256 MB DDR PQI. Cum văd dacă pot să modific multiplicatorul în BIOS? Ce e cu CL 2 şi CL 2.5 adică la ce folosesc? *DumiClio*

AMD Athlon XP Palomino are multiplicatorul blocat din fabrică, deci în cazul în care nu l-ai deblocat manual, chiar dacă placa ta suportă modificarea lui, nu vei putea face nimic. Foarte probabil memoria ta PQI este certificată CL 2.5 şi nu cred că merge stabil la CL 2! Poţi încerca să setezi această valoare şi dacă apar blocaje/ecrane albastre (instabilitate în general), poţi pune valoarea mai lentă CL 2.5. În cazul în care nu ştii exact specificaţiile memoriei şi nu vrei să le forţezi, alege cu încredere opţiunea by SPD, în care sunt alese setările optime pentru memorie (aceasta transmite setările prestabilite în cadrul DIMM-ului către BIOS). Componentele tale nu sunt foarte potrivite overclockingului, dar poţi încerca să creşti FSB-ul procesorului până la 143-150MHz (bineînţeles, cu memoria setată CL 2.5) până când crezi că este suficient. Dacă întâmpini probleme de stabilitate înseamnă ca ai mers prea departe. *Ricardo*

Am mărit FSB-ul la 141 pentru că altfel îmi scrie că ar putea fi afectate componentele dacă continui. Oricum nu cred că porneşte la 150FSB. Despre deblocarea multiplicatorului e mai greu că am văzut că e complicat cu izolarea spaţiilor dintre punţi aşa că nu mă bag momentan. *DumiClio*

Dacă aveţi probleme cu calculatorul sau simţiţi pur şi simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnaţi la moarte, daţi-ne un mesaj pe adresa hardmail@xtrempc.ro sau la adresa redacţiei. Sunt mari şanse să avem calmantul potrivit.

hardmail@xtrempc.ro

XtremPC: În general aceste erori sunt cauzate de instalări/setări software greşite sau de o componentă care nu este compatibilă cu Windows XP. În cazul tău memoria RAM poate sta la baza erorilor din Windows. Poţi testa cu alt modul de memorie sau instalează doar Windows-ul pe curat (după o formatare prealabilă) cu driverii iniţiali şi nu instala nici un program pentru un timp. Dacă nu apar erori înseamnă că partea software/driveri este de vină.

››› OVERCLOCKING LA 43 DE GRADE ›››

Autor: **Dragoş Gherghescu**

Am următoarea configuraţie: Intel Pentium4 1,5GHz, placă de bază Shuttle cu chipset i845D, 128 DDRAM, GeForce4 MX440 64DDR (Daytona), Sound Blaster Creative, coolerul de pe procesor arată în BIOS 4400rpm, 30 grade temperatura sistemului şi 35 grade temperatura procesorului. 1. Îmi pot permite un mic overclocking? Am ridicat procesorul de la 1.49 la 1.58GHz şi s-a văzut imediat diferenţa de viteză dar şi de temperatură. Procesorul avea 43 grade. Ce viteză maximă îmi recomandaţi în această configuraţie? 2. Ce Windows îmi recomandaţi pentru calculatorul meu?

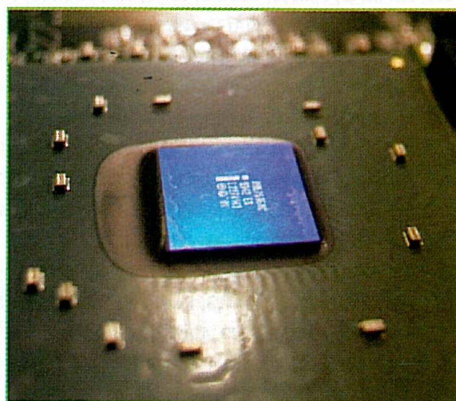
XtremPC: 1. O temperatură de 43 de grade nu este îngrijorătoare. Dar acesta nu este singurul parametru ce trebuie luat în calcul în cadrul unui overclocking. Dacă placa de bază nu oferă valori asincrone pentru AGP şi PCI atunci şi plăcile montate în aceste sloturi vor fi afectate direct proporţional cu ridicarea FSB-ului. Şi memoria va lucra la o frecvenţă mărită, acest fapt fiind o cauză principală pentru erorile apărute într-un sistem supus overclocking-ului. Dacă sistemul rulează stabil la 1.58GHz poţi rămâne la această frecvenţă. 2. Sistemul de operare potrivit sistemului tău este Windows 98 sau Me. Dacă mai adaugi 128MB sau 256MB poţi să optezi pentru Windows XP.

››› TIMPUL SI DUAL CHANNEL DDR ›››

Autor: **Dragoş Iorga**

Pe măsură ce timpul trece apar din ce în ce mai multe plăci de bază cu Dual Channel DDR. 1. Îmi spuneţi şi mie care sunt avantajele acestei tehnologii? 2. Cum ar trebui amplasată memoria dacă am patru slot-uri (câte două pentru fiecare channel) şi eu am decât două module DDR?

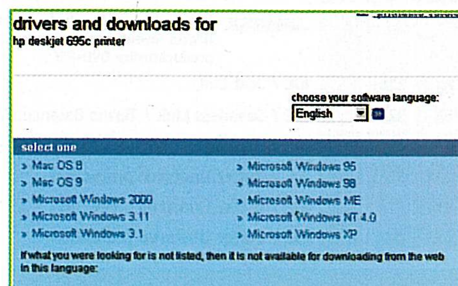
XtremPC: 1. Tehnologia Dual Channel DDR oferă o lăţime de bandă de două ori mai mare decât în cazul utilizării Single Channel DDR îmbunătăţind considerabil performanţele în jocuri sau în aplicaţiile ce folosesc foarte mult memoria. 2. Pentru a beneficia de această tehnologie placa de bază trebuie să fie realizată pe baza unui chipset care să suporte această tehnologie. Pentru procesoarele AMD: nForce, nForce2 iar pentru procesoarele Intel: SiS655 şi E7205 (nume de cod Granite Bay). Pentru a activa tehnologia Dual Channel DDR modulele de memorie se montează în slot-urile indicate în manualul de utilizare al plăcii de bază.



››› DRIVERI PENTRU WINDOWS XP ›››

Autor: **Vlad Popescu**

Îmi puteţi spune vă rog de unde se pot downloada driverii de Windows XP pentru modelul HP DeskJet 695C? Pe site-ul HP şi pe driverguide.com nu i-am găsit.



XtremPC: Site-ul HP conţine driveri pentru DeskJet695C. Problema este complexitatea mare a site-ului care pune la grea încercare răbdarea utilizatorilor. Soluţia este următoarea: tastează în browser adresa http://welcome.hp.com/country/us/eng/software_drivers.htm. Tastează modelul de imprimantă în căsuţa „downloads and drivers" (DeskJet 695C) şi apasă tasta „Enter". Acum poţi alege driveri pentru sistemul de operare dorit, inclusiv pentru Windows XP.

Liviu Marica

TOPSOCKETA

PLĂCI DE BAZĂ - SOCKET A - MEMORIE DDRAM

NForce2 ia locul 1 în top sub aripa implementării ASUS

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
1	ASUS	A7N8X Del/Gld	1.572	166	nForce2	FSB 333, AGP/5PCI, PC3200, ATA133, Soundstorm, 6 USB 2.0 RAID, Dual Lan	0.726	0.780	0.066	Romsoft
2	Abit	AT7 MAX2	1.560	174	KT400	FSB 333,AGP/5PCI, PC2700, 8 USB2.0, RAID, S-ATA, FireWire, Lan	0.726	0.772	0.062	Tape Computer
3	Chaintech	CT-7NJS	1.558	N/A	nForce2	FSB 333, AGP/5PCI/1CNR, PC3200, ATA133, 6 USB 2.0, FireWire, Raid, Lan, audio	0.720	0.774	0.064	ASBIS / Comrace Computers
4	Epox	8RDA+	1.539	115	nForce2	FSB 333, AGP/6PCI, PC3200, ATA133, 6 USB 2.0, FireWire, Lan, audio	0.726	0.781	0.032	Depozitul de Calculatoare
5	Leatek	K7NCR18D-Pro	1.538	117	nForce2	FSB 333, AGP/4PCI/0CNR, PC3200, ATA 133, USB 2.0, LAN, AC97, Firewire	0.724	0.780	0.034	Caro Group
6	ASUS	A7V8X	1.537	105	KT400	FSB 333, AGP/6PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0	0.714	0.762	0.06	Depozitul de Calculatoare
7	Chaintech	Apogee CT-7VJLD	1.535	N/A	KT400	FSB 333, AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMedia8738, 2 USB, 4 USB 2.0	0.720	0.767	0.048	ASBIS / Comrace Computers
NOU 8	Epox	8RGA+	1.525	138	nForce2	FSB 333, AGP/6PCI, PC2700, ATA133, AC'97, 4 USB 2.0, Firewire, Video	0.713	0.772	0.040	Romsoft
9	Gigabyte	GA-7VAXP Ultra	1.521	124	KT400	FSB 333, AGP/5PCI, PC3200, USB 2.0, audio, Lan, Firewire, Serial ATA	0.703	0.760	0.058	UltraPRO Computers
10	Gigabyte	GA-7VAXP	1.520	114	KT400	FSB 333, AGP/5PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0, RAID	0.704	0.760	0.056	UltraPRO Computers
11	DFI	AD77 Infinity	1.514	99	KT400	FSB 333, AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 6 USB 2.0, RAID	0.704	0.754	0.056	Tape Computer
12	Abit	KD7 RAID	1.512	97	KT400	FSB 333, AGP/ 6PCI, PC2700, 4 USB2.0, RAID, Lan	0.715	0.765	0.032	Tape Computer
13	Abit	NF7-S	1.509	123	nForce2	FSB 333, AGP/5PCI, PC3200, Soundstorm, 4 USB 2.0, Lan	0.696	0.751	0.062	Tape Computer
14	Abit	AT7	1.503	140.2	KT333	FSB 266, AGP/3PCI, PC2700, ATA133, ALC650, 4 USB, 4 USB 2.0, RAID	0.690	0.745	0.058	Tape Computer
15	Shuttle	AK35GT2R	1.500	89	KT333	FSB 266, AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMI8738 5.1, 4 USB, RAID	0.705	0.759	0.036	Eta-2U Computer
16	Gigabyte	GA-VRXP	1.496	98.2	KT333	FSB 266, AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CT5880, 4 USB, 4 USB 2.0, RAID	0.697	0.743	0.056	UltraPRO Computers
17	EPoX	8K3A	1.493	104	KT333	FSB 266, AGP/6PCI, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	0.724	0.761	0.008	Best Computers / Elsaco
18	ASUS	A7V333	1.490	91	KT333	FSB 266, AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CMI8738 5.1, 4 USB 2.0, RAID	0.705	0.745	0.04	Senorg / Depozitul de Calculatoare
19	Soltek	SL-75FRV	1.489	89	KT400	FSB 333, AGP/5PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC 650, 2 USB 2.0	0.707	0.758	0.024	Soltek
20	Soltek	SL-75DRV5	1.488	79	KT333	FSB 266, AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 4 USB	0.713	0.758	0.016	Best / ProCA / Romsoft / Viami
21	EPoX	EP-8K9A	1.485	127	KT400	FSB 333, AGP/6PCI, PC3200, Serial ATA, ATA 133, 6 USB 2.0, Lan, Raid	0.672	0.755	0.058	Romsoft
22	Epox	8K9A	1.482	75	KT400	FSB 333, AGP/5PCI/1CNR, PC3200, ATA133, 2 USB 2.0, audio	0.709	0.757	0.016	Depozitul de Calculatoare
23	DFI	AD76 RAID	1.480	96.5	KT333CE	FSB 266, AGP/6PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC 650, 2 USB, 4 USB 2.0	0.705	0.747	0.028	Tape Computer

TOPDVD+RW

DRIVE-URI DVD+RW

Deși Philips se dovedește momentan liderul inventatorilor, Ricoh este cel al producătorilor DVD+RW

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Scriere DVD	Scriere CD	Rescriere CD	Citire DVD	Citire CD	Buffer	Intefață / Buffer Underrun / Tehnologii	Notă citire DVD	Notă citire CD	Notă scriere DVD	Notă scriere CD	Distribuitor
1	Ricoh	MP5120A-DP	1.662	363	2.4X	12X	10X	8X	32X	-	IDE / Just Link	0.372	0.353	0.412	0.524	Romsoft
2	Philips	DVD-RW208	1.661	449	2.4X	12X	10X	8X	32X	-	IDE / Seamless Link / Termo Balanced Writing	0.371	0.341	0.420	0.528	Best Computers
3	Sony	DRW110A	1.659	499.9	2.4X	12X	10X	8X	32X	2MB	IDE / Just Link	0.368	0.347	0.422	0.521	SPOT Digital
4	Pioneer	DVR-A05	1.659	328.9	4X	16X	8X	12X	32X	2MB	IDE / Buffer Underrun protection	0.293	0.311	0.606	0.450	Tora Computers
5	HP	dvd101i	1.647	N/A	2.4X	12X	10X	8X	32X	2MB	IDE / Buffer Underrun protection	0.370	0.351	0.408	0.518	Distribuitorii HP
6	ASUS	DVR-104	1.217	332.5	2X	8X	4X	6X	24X	2MB	IDE / Buffer Underrun protection	0.338	0.327	0.189	0.364	Romsoft

TOPTVTUNER

TV-TUNERE

Premiantul testului vine de la ATI sub forma unei plăci All-In-Wonder cu chipset Radeon 8500

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Intefață / Tuner FM / Telecomandă	Calitate imagine	Calitate captură	Dotări	Software	Accesorii	Documentație	Distribuitor
1	Hercules	All-In-Wonder 8500	8.35	354.8	ATI	AGP / Nu / Da	8	8	8	9	9	9	UltraPRO Computers / Ubi Soft
2	Leadtek	WinFast Cinema	8.30	75	Conexant 878a	VGA / Da / Da	9	8	8	8	8	8	Skin Media
3	Leadtek	TV2000XP Deluxe	8	66	Conexant 878a	PCI / Da / Da	8	8	8	8	8	8	Skin Media
4	Creative	3D Personal Cinema	7.95	194	SA7108B	VGA / Nu / Da	9	7	8	6	9	7	UltraPRO Computers
5	Terratec	Cinergy400 TV	7.85	64.9	SAA7134HL	PCI / Nu / Da	8	8	6	8	8	9	UltraPRO Computers / Ubi Soft
6	AVerMedia	AVerTV Studio	7.75	60	Conexant 878a	PCI / Da / Da	8	8	8	7	8	5	Lasting Computers
7	Items	Much TV DVR	7.20	46.5	Conexant 878a	PCI / Da / Da	8	7	7	6	7	8	ProCA

UMFLĂ POTUL!

diverta

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS



PREMIUL 1 HP Photosmart 720

PREMIUL 2 Logitech Z560



Pentru a putea participa la concurs trebuie să completezi și să trimiți talonul de mai jos la adresa indicată



PREMIUL 3 PALM ZIRE PDA

Mențiuni:
Premiile sunt oferite de: 

Tel: 021.220.97.95
www.divertaonline.ro

Termenul limită al concursului este 18 mai 2003 data poștei
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 44 XtremPC

TALON PARTICIPARE

Completează și trimite acest talon la adresa:
XtremPC - Str.Puskin 18 București 1

Nume:........................... Prenume:..........................
Telefon:......................... E-mail:..............................

• Camera fotodigitala HP Photosmart720 are o rezoluție maxima de:
☐ 1.2MP ☐ 2.1MP ☐ 3.3MP

• Inițialele PDA provin de la:
☐ Printer Device Assistent
☐ Power Desktop Assistant
☐ Personal Digital Assistant

• Logitech Z560 este un sistem de boxe:
☐ 4.1
☐ 5.1
☐ 6.1



TOPSOCKET478

PLĂCI DE BAZĂ - PENTIUM 4 - MEMORIE DDRAM

	Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
NOU	1	ASUS	P4G8X Deluxe/GD-UAY	2.230	225	Granite Bay	Soluție destinată atât desktop-urilor cât și workstation-urilor, ASUS P4G8X Deluxe/GD-UAY încorporează chipset-ul Intel Granite Bay la care se adaugă dotări de top. FSB 533, AGP/5PCI, PC2700, FireWire, Raid, Gigabit Lan, Serial ATA	1.072	1.093	0.065	Romsoft
NOU	2	Gigabyte	GA-8SQ800 Ultra	2.226	133	SiS655	FSB 533, AGP/5PCI, PC2700, ATA133, Raid, Lan, Serial ATA, 6 USB 2.0	1.052	1.111	0.062	UltraPRO Computers
	3	Epox	4PEA+	2.104	143	I845PE	FSB 533, AGP/5PCI, PC2700, FireWire, Raid, Lan, Serial ATA, 4 USB 2.0	1.046	1.002	0.056	Romsoft
	4	Albatron	PX845PE Pro II	2.096	117E	I845PE	FSB 533, AGP/5PCI, PC2700, ATA133, Raid, Lan, Serial ATA, 6 USB 2.0	1.044	0.998	0.054	SPOT Digital
	5	Epox	4PEAE	2.073	99	I845PE	FSB 533, AGP/5PCI, PC2700, ATA100, AC'97, 2 USB	1.042	1.007	0.024	Romsoft
	6	Shuttle	AB48N	2.042	82	I845PE	FSB 533, AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC'97, 4 USB 2.0, Lan	1.040	0.990	0.012	ProCA / FIT Distribution
	7	ECS	L4S8A2	2.014	83.5	SiS648	FSB 533, AGP8X/5PCI/1CNR, PC3200, ATA133, AC'97, 4 USB, Lan	0.929	0.978	0.043	Tora Computer
	8	Shuttle	AV49N	2.010	87	P4X400	FSB 533, AGP8X/5PCI/0CNR, PC3200, ATA133, AC'97, 2 USB, Lan	1.013	0.985	0.012	ProCA / FIT Distribution
	9	ASUS	P4S533-E	2.003	98	SiS645DX	FSB 533, AGP/6PCI/0CNR, PC3200, ATA133, CMI8738, 4 USB, Lan	0.982	0.974	0.047	Romsoft
	10	Biostar	U8598-Z3	1.956	-	P4X400	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC3200, ATA133, AC97 v2.2	0.954	0.973	0.028	RHS Company
	11	ASRock	P4I45D	1.929	61	I845D	FSB 533, 1AGP/5PCI/0CNR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2	0.987	0.921	0.020	Romsoft
	12	ASRock	PE Pro	1.869	55	SiS645	FSB 533, AGP/6PCI/0CNR, PC2700, ATA133, AC'97, 4 USB, Lan	0.924	0.915	0.020	Romsoft

Plăcile de bază din acest tabel sunt testate cu noul sistem de test cu procesor Intel Pentium 4 la 2.4GHz și 256MB memorie DDR333.

PLĂCI DE BAZĂ - PENTIUM 4 - MEMORIE DDRAM

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
1	Shuttle	AS45GTR	1.645	130	SiS648	Combinația reușită northbridge-ului SiS 648 și southbridge-ului SiS 963 a condus Shuttle AS45GTR pe locul întâi. Performanțele în jocuri sunt mari și este de remarcat introducerea în premieră a tehnologiei serial ATA. FSB 533, 1AGP 8X/5PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650, 4 USB 2.0	0.785	0.793	0.064	FIT Distribution / ProCA
2	EPoX	4SDA5+	1.622	128.25	SiS648	FSB 533, AGP8X/6PCI, PC2700, ATA133, AC97v2.2, 4 USB 2.0	0.786	0.788	0.048	Depozitul de Calculatoare
3	ASUS	P4S8X	1.613	166.7	SIS648	FSB 533, 1AGP/ 6PCI, PC2700, Realtek ALC650, 6 USB2.0, RAID, Serial ATA	0.775	0.781	0.056	Depozitul de Calculatoare
4	Abit	SR7-8X	1.602	96.5	SIS648	FSB 533, 1AGP/ 5PCI, PC2700, 2 USB 2.0, Lan	0.784	0.794	0.024	TAPE Computer
5	Gigabyte	GA-8SG667	1.585	94	SIS648	FSB 533, 1AGP/ 6PCI, PC2700, Realtek ALC650, 4 USB2.0	0.779	0.786	0.020	Tornado Sistems
6	Asus	P4PE Ultra	1.584	186	i845PE	FSB 533, 1AGP/ 6PCI, PC2700, 6 USB2.0, RAID, Serial ATA	0.746	0.774	0.064	UltraPRO Computers
7	Abit	SD7-533	1.576	91.6	SiS645	FSB 400, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA100, CMI87386ch, 2 USB, S/PDIF	0.786	0.788	0.048	Tape Computer
8	Gigabyte	GA-8SIML	1.569	76.1	SiS650	FSB 400, 1AGP/3PCI/1CNR, PC2700, ATA100, ALC201A, RAID, 2USB, video S3	0.769	0.784	0.016	UltraPRO Computers
9	ASUS	P4S533	1.565	92	SiS645DX	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, CMI8738, 4USB	0.767	0.778	0.02	UltraPRO Computers / Depozitul de Calculatoare
10	Abit	IT7 MAX2	1.563	189.7	i845E	FSB 533, 1AGP/4PCI, PC2700, 8 USB2.0, RAID, FireWire	0.739	0.757	0.066	Tape Computer
11	Gigabyte	8PE667 Ultra	1.557	156	i845PE	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2700, 6 USB2.0, Lan, RAID	0.750	0.758	0.048	UltraPRO Computers / Tornado Sistems
12	ASUS	P4B533-E	1.557	170	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, CMI8738, 6 USB, lan-on-board, S/PDIF	0.746	0.751	0.06	Romsoft
13	Soltek	SL-85ERV	1.555	-	P4X400	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, Realtek ALC650, 2 USB2.0	0.764	0.771	0.020	ProCA
14	Soltek	SL-85DRS2	1.549	maxim 107.2	SiS645	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA100, AC97, 2 USB	0.764	0.777	0.08	ProCA / Depozitul de Calculatoare
15	Asus	P4GE-V	1.539	171	I845GE	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, ADI AD1980, 6 USB2.0, Lan, Video	0.749	0.770	0.020	UltraPRO Computers
16	Gigabyte	GA-8IGX	1.535	112.4	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 6 USB 2.0	0.746	0.769	0.020	UltraPRO Computers
17	Chaintech	9BJF	1.534	N/E	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI8738 6ch, video	0.743	0.771	0.02	ASBIS / Comrace Computers
18	Abit	BE7	1.534	149	I845PE	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2700, 6 USB2.0, Lan, RAID	0.746	0.763	0.024	TAPE Computer
19	EPoX	4G4A+	1.533	110.62	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, RAID, video	0.749	0.760	0.024	Romsoft
20	Gigabyte	8GE667	1.533	92	I845GE	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2700, Realtek ALC650, 4 USB2.0, Lan, Video	0.748	0.765	0.020	ELKOTech Romania / Tornado Sistems / UltraPRO Computers
21	Albatron	Silver PX845E	1.528	96.5	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, Realtek ALC650	0.743	0.757	0.028	SPOT Digital
22	Intel	D85GBV	1.527	N/E	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, video, TV-Out, DVI	0.742	0.757	0.028	Intel Corporation
23	DFI	NB76-EC	1.527	112	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97 v2.2, video, S/PDIF	0.745	0.768	0.012	Tape Computer
24	Acorp	4D845AP	1.526	106.8	i845E	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CMI8738	0.731	0.767	0.028	Romsoft
25	Albatron	PX845G PRO II	1.526	130	i845G	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, Realtek ALC650, RAID PDC20276	0.740	0.762	0.024	Spot
26	Gigabyte	GA-8IEXP	1.525	135.2	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, CT5880, RAID, S/PDIF, FireWire	0.729	0.736	0.06	UltraPro
27	Abit	IT7	1.523	154.7	i845E	FSB 533, 1AGP/4PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC 650, RAID HPT374	0.739	0.756	0.028	Tape Computer
28	DFI	PE21-EC/A	1.520	81	VIAP4X400	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, Realtek ALC650	0.748	0.764	0.008	Tape Computer
29	EPoX	EP-4BEAR	1.519	128	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA133, Realtek ALC650, RAID	0.738	0.752	0.028	Depozitul de Calculatoare
30	Abit	BG7	1.519	133	i845G	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA100, AC97, 2 USB	0.745	0.763	0.008	Tape Computer
31	MSI	645 Ultra	1.517	N/E	SiS645	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, ALC650, 4 USB 2.0	0.733	0.765	0.02	-
32	Chaintech	CT-7EJL	1.517	N/E	i845E	FSB 533, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB 2.0	0.742	0.755	0.02	Comrace
33	Abit	BD7II-RAID	1.513	144	i845E	FSB 533, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 4 USB 2.0, RAID	0.745	0.763	0.008	Tape Computer
34	Albatron	PX845PEVPRO	1.509	89.9	i845PE	FSB 533, 1AGP/ 5PCI, PC2700, 2 USB2.0, Lan	0.738	0.759	0.012	Spot

TOPPLACIVIDEO

PLĂCI VIDEO

	Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Dotări	Distribuitor (D) Ofertant (O)	
NOU	1	Leadtek	WinFast A300 TD Ultra MyVIVO	2.831	575	GF FX 5800 Ultra	GeForce FX se instalează confortabil pe primul loc, NVIDIA recucerind coroana acceleratoarelor 3D. De menționat că rezultatele sunt obținute fără AA și AF. 128MB DDR-II, 2ns, chip/mem: 500/1000MHz, VIVO, DVI	2.801	0.030	Best Computers / Skin Media / Caro Group	(D)
	2	Gigabyte	MAYA II R9700 PRO	2.553	368	Radeon9700 Pro	128MB DDR, 2.2ns, chip/mem: 325/648MHz, TV-Out, DVI	2.533	0.020	UltraPro Computers / Caro Group	(D)
	2	Hercules	3D Prophet 9700 Pro	2.546	352	Radeon9700 Pro	128MB DDR, 2.2ns, chip/mem: 310/648MHz, TV-Out, DVI	2.531	0.015	Ubi Soft / Best Computers	(O)(D)
	3	ATI	Radeon 9700 Pro	2.537	389	Radeon9700 Pro	128MB DDR, 2ns, chip/mem: 325/620MHz, TV-Out, DVI	2.527	0.010	Tape Computer	(D)
	4	Hercules	3D Prophet 9700	2.382	262	Radeon9700	128MB DDR, chip/mem: 276.75/540MHz, TV-Out, DVI, Dual Head	2.360	0.022	Ubi Soft	(D)
	5	Leadtek	WinFast A250Ultra TD VIVO	2.236	N/A	Titanium4600	128MB DDR, 3.6 ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI, VIVO	2.211	0.025	Skin Media	(D)
	6	Gainward	Ultra/750XP	2.234	305	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/648MHz, TV-Out, 2 DVI	2.214	0.020	Romsoft	(D)
	7	Leadtek	WinFast A280 TD MyVIVO	2.080	231	Titanium4800-SE	128MB DDR, chip/mem: 275/500MHz, TV-Out, DVI, VIVO, Dual Head	2.050	0.030	Skin Media	(D)
	8	Gainward	GeForce4 Ti4800 SE	2.076	234	Titanium4800-SE	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/553.5MHz, TV-Out, DVI	2.058	0.018	Depozitul de Calculatoare	(O)
	9	Abit	Siluro GF4 Ti4200 OTES	2.069	165	Titanium4200	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/553MHz, TV-Out, DVI	2.049	0.020	Tape Computer	(D)
NOU	10	Hercules	3D Prophet 9500 Pro	2.064	215	Radeon 9500 Pro	128MB DDR, 3ns, chip/mem: 276.75/540MHz, TV-Out, DVI, Dual Head	2.042	0.022	Ubi Soft	(D)
	11	Leadtek	WinFast A280 LE TD MyVIVO	1.970	203	Ti4200 AGP 8X	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/513MHz, TV-Out, TV-In, DVI	1.940	0.030	Skin Media	(D)
	12	Prolink	Pixelview GF4 Ti4200-8X	1.960	193	Titanium4200-SE	128MB DDR, chip/mem: 250/513MHz, TV-Out, DVI	1.940	0.020	Tornado Sistems	(D)
NOU	13	Daytona	GeForce4 Ti4200	1.897	138	Titanium4200	64MB DDR, chip/mem: 250/540MHz, TV-Out, DVI	1.887	0.010	RHS Company	(D)
	14	ATI	Radeon 9500 128MB	1.550	196	Radeon 9500	128MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 270/277MHz, TV-Out, DVI	1.535	0.015	Tape Computer	(D)
NOU	15	Daytona	GeForce4 MX440 64MB	1.495	53	GF4 MX440 AGP 8X	64MB DDR, 3.5ns, chip/mem: 274.5/513MHz, TV-Out, DVI	1.487	0.010	RHS Company	(D)
	16	Sapphire	Radeon 9100	1.485	109	Radeon 9100	128MB DDR, 5ns, chip/mem: 250/450MHz, TV-Out, DVI, Dual Head	1.470	0.015	Tape Computer	(D)
	17	Daytona	Radeon 9500	1.485	173	Radeon 9500	64MB DDR, 3.3ns, chip/mem: 276/540MHz, TV-Out, DVI, Dual Head	1.470	0.015	RHS Company	(D)
NOU	18	Sapphire	Radeon 9100 64MB	1.446	94	Radeon 9100	64MB DDR, chip/mem: 249.5/460MHz, TV-Out, DVI	1.436	0.010	Tape Computer	(D)
	19	Gigabyte	MAYA II GV-R9500	1.435	179	Radeon9500	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI	1.410	0.025	UltraPRO Computers	(D)
	20	Gigabyte	MAYA R9000 Pro	1.370	116	Radeon9000 Pro	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/550, TV-Out	1.355	0.015	UltraPRO Computers	(D)
NOU	21	Hercules	All-in-Wonder 9000 Pro	1.347	207	Radeon9000 Pro	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/540, TV-Out, DVI, Video-In	1.317	0.030	Ubi Soft	(D)
	22	Abit	Siluro GF4 MX440 AGP8X	1.335	94	GF4 MX440 AGP 8X	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/513, TV-Out, DVI, Dual Head	1.310	0.025	Tape Computer	(D)
	23	Leadtek	WinFast A180TDH MyVIVO	1.330	120	GF4 MX440 AGP 8X	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/513MHz, TV-Out, TV-In, DVI	1.310	0.020	Skin Media	(D)
	24	Tornado	GeForce4 MX440-8X	1.330	-	GF4 MX440 AGP 8X	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275.5/513MHz, TV-Out, TV-In, DVI, DH	1.310	0.020	Romsoft	(D)
	25	Albatron	GeForce4 MX480	1.319	90E	GF4 MX440 AGP 8X	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 274.5/513MHz, TV-Out, DVI	1.304	0.025	SPOT Digital	(D)
	26	Sapphire	Radeon 9000Pro Atlantis	1.311	102	Radeon9000 Pro	64MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI, Dual Head	1.390	0.020	Tape Computer	(D)
	27	Powercolor	EvilCommando 9000 Pro	1.299	131	Radeon9000 Pro	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/550, TV-Out	1.289	0.010	Best Computers	(O)
	28	Powercolor	EvilCommando 64MB	1.299	78	Radeon9000 Pro	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 275/550, TV-Out, DVI	1.289	0.010	ProCA / Best Computers	(D)
	29	Hercules	3D Prophet 9000 Pro	1.289	135	Radeon9000 Pro	128MB DDR, chip/mem: 274.5/522MHz, TV-Out, DVI, Dual Head	1.267	0.022	Ubi Soft	(O)
	30	Leadtek	WinFast A170ProTH VIVO	1.287	N/A	GeForce4 MX460	64MB DDR, 4ns, chip/mem: 300/460, TV-Out, VIVO	1.262	0.025	Skin Media	(D)
	31	Gainward	Power Pack Pro 600-8X XP	1.245	141	GF4 MX440 AGP 8X	64MB DDR, chip/mem: 274.5/513MHz, TV-Out, DVI, Dual Head, TV-In	1.216	0.030	Depozitul de Calculatoare	(D)
	32	Sapphire	Radeon 9000 128MB	1.195	92	Radeon9000	128MB DDR, 5ns, chip/mem: 249.75/400.5, TV-Out, DVI, Dual Head	1.180	0.015	FIT Distribution	(D)
	33	Gainward	Xabre 400	1.193	94	Xabre 400	64MB DDR, 3.5ns, chip/mem: 250/500, TV-Out, DVI	1.183	0.010	Depozitul de Calculatoare	(D)

Plăcile video din acest tabel sunt testate cu noul sistem de test: **Placă de bază Shuttle AS45GTR, memorie 256 MB DDR333**

PLĂCI VIDEO

Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe Joc	Dotări	Distribuitor (D) Ofertant (O)	
1	Leadtek	WinFast A250Ultra	2.066	329	Titanium4600	Chipset-ul GeForce4 Titanium4600 a adus încă o dată NVIDIA pe primul loc în topul performanței. Adăugați 2 ventilatoare și un radiator cât o zi de post și aveți rețeta. 128MB DDR, 3.6 ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.02	Best / UltraPro Computers	(O)(D)
2	ASUS	V8460Ultra	2.056	320	Titanium4600	128MB DDR, 4ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.01	Depozitul de Calculatoare	(D)
3	Chaintech	GT61	2.040	N/E	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.020	0.02	ASBIS / Comrace Computers	(D)
4	Gainward	PowerPackTi4600 (simplu)	2.036	max. 387	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	2.006	0.03	Romsoft / UltraPro Computers / Caro Group	(D)
5	Abit	Siluro GF4 Ti4600	2.027	269.9	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/648MHz, TV-Out, DVI	2.012	0.015	Tape Computer	(D)
6	Albatron	GeForce4 Ti4600 Medusa	1.994	260	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	1.974	0.020	SPOT Digital	(D)
7	Butterfly	EX-Ti4600	1.891	338	Titanium4600	128MB DDR, 2.8ns, chip/mem: 300/650MHz, TV-Out, DVI	1.876	0.015	ProCA	(D)
8	Gainward	PowerPackTi4400	1.890	N/E	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/550MHz, TV-Out, DVI	1.865	0.025	Romsoft / UltraPro Computers / Caro Group	(D)
9	MSI	G4Ti4400-VTD	1.865	N/E	Titanium4400	128MB DDR, 3.6ns, chip/mem: 275/554MHz, TV-Out, DVI	1.845	0.02	Best Computers	(O)

* Notele subliniate cu roșu nu sunt compatibile cu cele subliniate cu mov și bleu (note finale și parțiale), fiind realizate cu un set suplimentar de benchmark-uri.
* Prețurile notate cu N/E presupun că distribuitorul nu are temporar sau definitiv acel produs pe stoc

hobby

grafică, editare audio-video, programare, sisteme de operare, Internet

GRAFICA



INTERNET

RAZBOI ONLINE

Războiul din Irak afectează și Internetul, mai subtil decât afectează politica sau societatea americană (și de ce nu, cea irakiană), dar efectele sunt foarte clare. Este greu de spus încă, dacă este vorba de o reflectare a realității sau o interacțiune complexă între lumea reală și cea virtuală.

Dincolo de creșterea traficului (site-urile de știri au raportat o creștere între 50% și 80%, mai ales în timpul zilei, când lumea se găsește la serviciu, iar site-urile guvernamentale au fost supraîncărcate), site-urile importante din America și Anglia au avut de înfruntat o amenințare ceva mai importantă: sute de hackeri din întreaga lume au început propriul lor război împotriva guvernelor și producătorilor de armament. Numeroase site-uri au fost "mâzgălite" cu echivalentul virtual al unui graffiti anti-război, de la pagina U.S. Navy până la companii industriale din Marea Britanie. Poze cu demonstranți arzând steagul Americii nu au lipsit din mijloacele de defăimare.

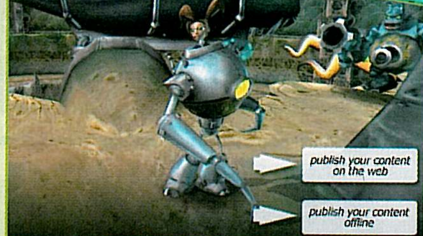
Dar numărul celor care sunt împotriva războiului este compensat de cei plini de ardoare să îl vadă în tot macabrul său. Altfel cum s-ar explica răspândirea foarte rapidă a unui virus care promite poze luate de un satelit spion din Irak sau imagini patriotice (și altele mai puțin patriotice, demne de rotten.com). Numit Ganda-A, softul malware este de fapt un vierme de e-mail care are ca subiect cuvinte ca "Spy Pics", "Go USA!!!!", "G.W. Bush Animation" sau "Disgusting Propaganda".

După cum ar zice cei care spun că achiziționează Playboy pentru articole, poate că unii vor să se documenteze și sunt virusați pe nedrept. Dar ce ne facem dacă până și site-urile de documentare ne "virusează" cu opinii încă din titlu. De exemplu, WarOnline.org, al căror slogan este "Si vis pacem, para bellum" - "Dacă vrei pace, pregătește-te pentru război"?

Se pare că pasiunea pentru război este ceva înscris în codul nostru genetic alături de gena obezității și culoarea ochilor. Iar era digitală nu are nici o șansă să ne vindece.







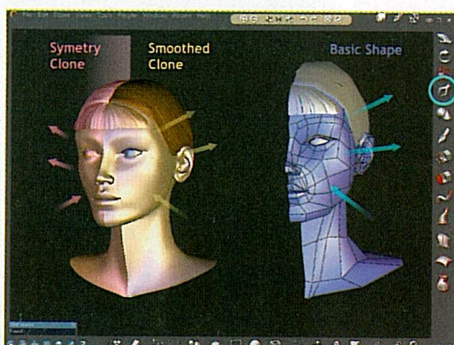


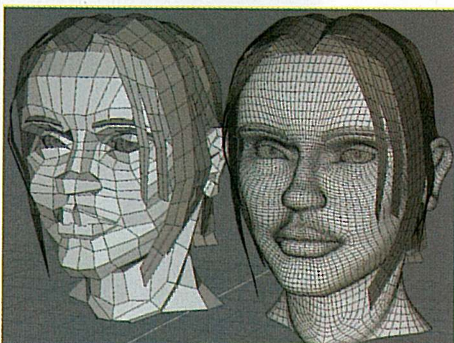


Amapi DESIGNER 7

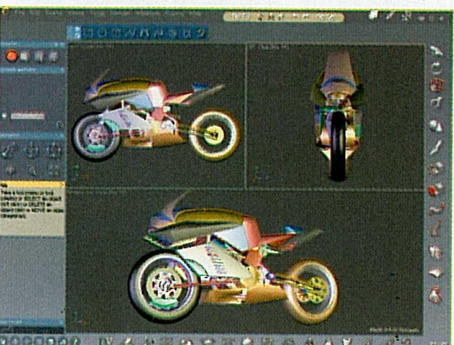
Francezii se pricep şi la grafică 3D, nu doar la croissant şi şampanie

EOVIA A ACHIZIŢIONAT CARRARA STUDIO ÎN momentul în care MetaCreations au ieşit de pe piaţa programelor de grafică, iar acum, după ce au lansat Carrara Studio 2, se pot lăuda liniştiţi că ei sunt cei care duc mai departe tradiţia pachetelor Infini-D şi Ray Dream, care existau cam pe vremea în care SoftImage era undeva pe la prima versiune, iar 3D Studio Max nu trecuse de 2.5.











Produsul lor original a fost Amapi 3D, un pachet de modelare destul de bun, care nu a reuşit niciodată să se afirme. Există însă unele speranţe pentru că noua versiune, cea de-a şaptea, va aduce numeroase schimbări ce ar putea să îl împingă în topul primelor cinci pachete de modelare.

Redenumit Amapi Designer, acesta vine cu o nouă interfaţă complet personalizabilă (cu toate că este păstrată şi cea clasică) şi un nou motor de randare OpenGL, rapid şi capabil de numeroase moduri de afişare, care de care mai elegante. Merită remarcat modul Full Screen, atât de necesar uneori şi care lipsea cu desăvârşire din versiunile precedente. Schimbările mai puţin evidente sunt însă şi cele mai importante, pentru că modificările aduse arhitecturii interne a programului au făcut posibilă implementarea unei aşa numite geometrii dinamice, care face ca indiferent cât de complex este obiectul pe care îl modelaţi, întreaga istorie a construcţiei lui este ţinută minte şi el poate fi modificat în oricare din stadiile evoluţiei sale. Un efect secundar al acestei implementări este modul în care pot fi anticipate vizual efectele operaţiilor boolene. Este de ajuns să plimbaţi o sferă peste un paralelipiped după aplicarea unui boolean cut şi gaura se va modifica în timp real pentru a reflecta noua poziţie a sferei.

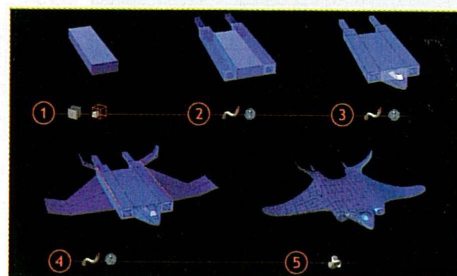
O opţiune veche în alte pachete de grafică 3D, folosirea instanţelor şi clonelor în modelarea scenelor complexe apare abia acum în Amapi Designer 7, chiar şi cu varianta Dynamic Symmetry Modelling, în care puteţi modela jumătate de model, în timp ce jumătatea cealaltă este actualizată în timp real, chiar şi dacă are un operator ca Smooth aplicat. Ceea ce am văzut de altfel şi în TrueSpace 6, apărut anul trecut.

Pe partea de randare nu se întrevăd îmbunătăţiri, însă producătorii se bucură să anunţe că au implementat un "pod" de tranziţie foarte bine pus la punct pentru Carrara Studio 2. Asta înseamnă că ar cam trebui să le cumpăraţi pe amândouă şi să randaţi





în Carrara pentru a obţine un efect de calitate. Ceea ce nu este tocmai un punct în favoarea Amapi Designer.



Facilităţile de import şi export au fost aduse şi ele într-un prezent relativ al graficii 3D, deşi nu se compară cu cele suportate de numele mari din domeniu. Deşi nu există facilităţi pentru animaţie în cadrul programului, puteţi totuşi reda animaţia stocată în cadrul unui fişier 3D Studio Max de exemplu.

Surprinzător sau nu, programul va apărea în două variante, cea profesională oferind un set complet de instrumente NURBS în schimbul a 300$ în plus. Nu ştiu cât de echitabil vi se pare schimbul, dar vă pot spune cu siguranţă că editarea NURBS a fost punctul forte al Amapi de la bun început şi din acest punct de vedere depăşeşte chiar şi 3D Studio Max.

Adrian Dorobăţ



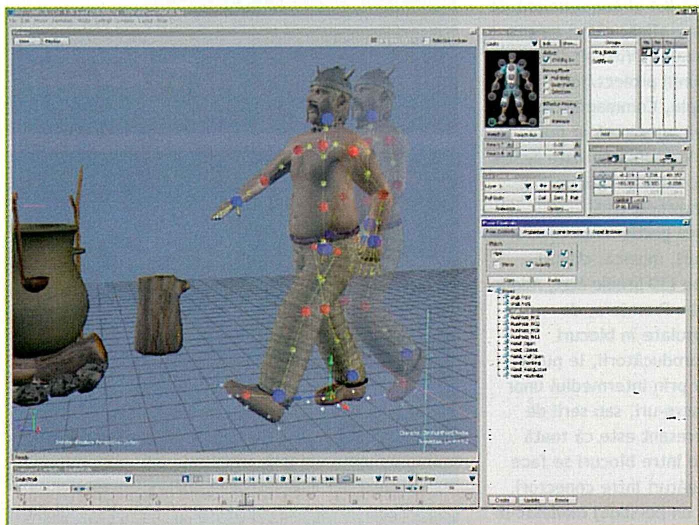
DETALII

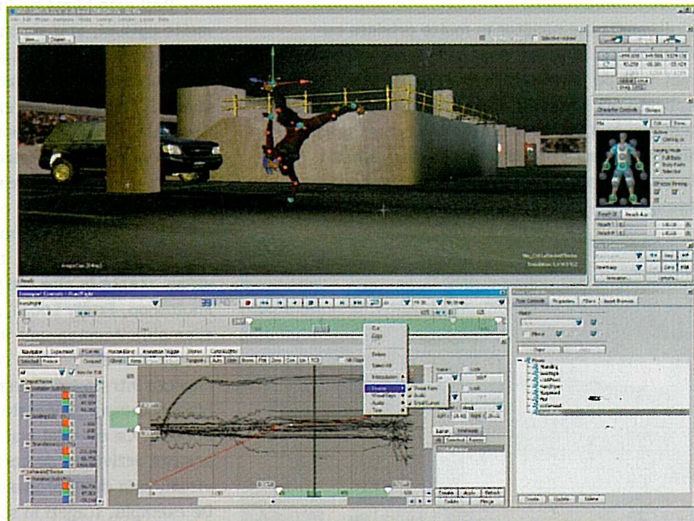
- Nume: Amapi Designer 7
- Versiune: 7
- Producător: Eovia
- Distribuitor: Eovia
- Web: www.eovia.com/amapi7
- Sistem: Procesor Pentium III 1GHz, 256MB RAM, Video DirectX 16MB

VERDICT: 8/10
O alegere excelentă în gama lui de preţ

Kaydara MOTION BUILDER

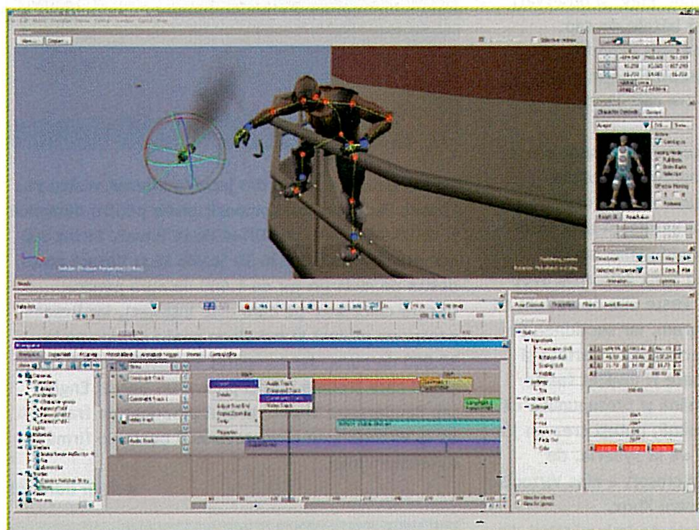
Concurent redutabil pentru Character Studio

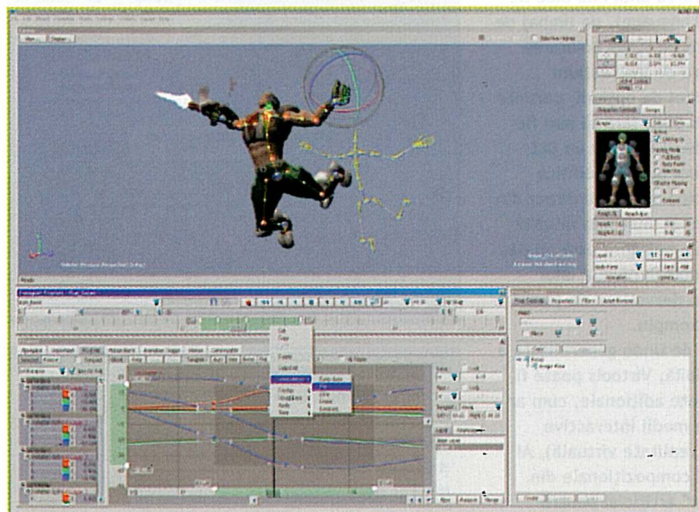




CREZUL KAYDARA ESTE SPECIALIZAREA, pe o piață pe care producătorii încearcă să ofere pachete 3D multifuncționale. Concentrarea doar pe un domeniu poate fi un lucru bun, pentru că acoperirea lui va fi mult mai eficientă și rezultatul va fi un produs de calitate. În cazul Kaydara, domeniul ales este animația, iar rezultatele sunt mai mult decât satisfăcătoare.

Produsul lor de bază este Motion Builder, care este singurul sistem de animație în timp real pe piață. S-ar putea să vi se pară bizar ca acesta să fie considerat punctul forte al programului, însă cei care s-au confruntat cu timpi de așteptare de ore sau zile pentru o animație sau cei care s-au lovit de limite de cadre pentru un preview al unei animații vor fi cu siguranță interesați de un soft care să randeze animația în timp real. Și nu vorbim doar de un preview, ci chiar de animația finală, cu decor, lumini și umbre. Firește, acest lucru presupune un sistem de vârf, dar dacă ne gândim la 3D Studio Max care poate ajunge la "scoruri" de 25 de secunde pentru un frame (în loc de 25 de cadre pe secundă) chiar și pe configurații dual Pentium IV, animația real-time pare o alternativă preferabilă.





După cum spuneam la început însă, Motion Builder este un sistem software dedicat pentru animație, ceea ce înseamnă că toate modelele trebuie importate din alt pachet de grafică, cu tot cu scheletul intern. Avantajul este că implementarea unui control rig pe un personaj importat se face printr-o simplă acțiune drag&drop.



De fapt, tot ce înseamnă interfață cu utilizatorul în Motion Builder este definit de flexibilitate și intuitivitate. Modul în care pot fi combinate clipurile de animație aduce destul de mult cu felul în care sunt suprapuse layerele în Photoshop, chiar dacă vizual, editarea animației seamănă mai mult cu editarea unui proiect multimedia în Adobe Premiere. Iar modul în care o postură a unui personaj poate fi refolosită pentru alte personaje vă va aduce cu siguranță aminte de Poser.

Pentru animatorii începători, Kaydara are o ofertă excelentă: Motion Builder PE (Personal Edition), care costă doar 100$ și poate fi folosită comercial și non-comercial timp de un an de zile. Este o perioadă suficient de îndelungată pentru a crea un scurt metraj sau pentru a învăța toate chichițele programului, mai ales că puteți accesa gratuit tutoriale video foarte explicite pe site-ul www.3dbuzz.com. Dacă nu aveți o conexiune suficient de puternică pentru a le accesa, Kaydara vă poate trimite un CD cu cele 4 ore de tutoriale video, gratuit (trebuie să plătiți doar costul expedierii).

Adrian Dorobăț

DETALII

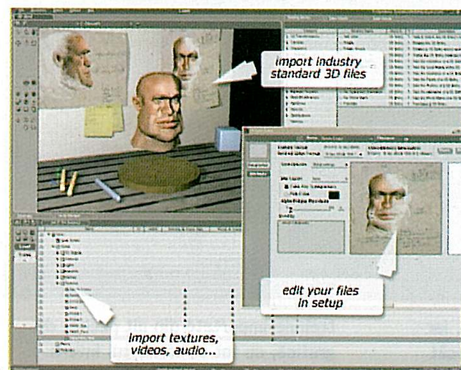
- Nume: **Kaydara Motion Builder**
- Versiune: **4.0**
- Producător: **Kaydara**
- Publisher: **Kaydara**
- Web: **www.kaydara.com**

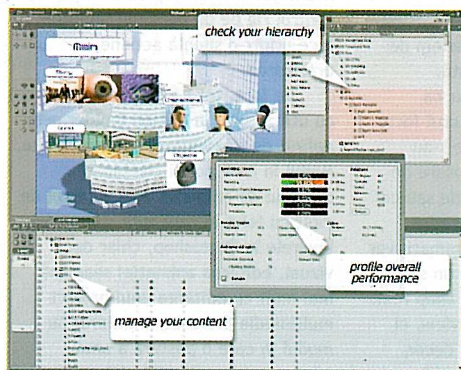
VERDICT: 9/10
Una dintre cele mai bune soluții de animație de pe piață

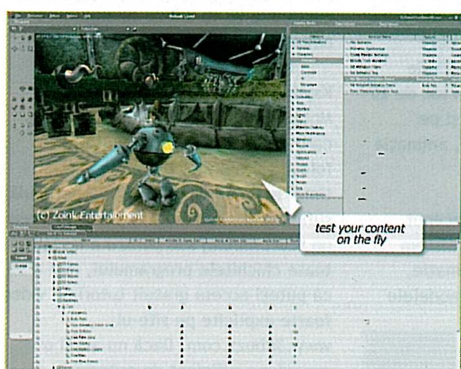
Virtools DEV

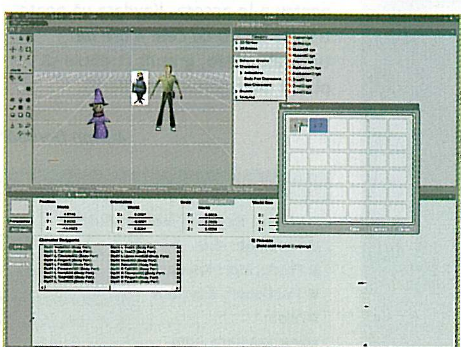
Jocurile - de la proiect la realitate

VIRTOOLS DEV ESTE UN PACHET DE PRODUCȚIE multimedia asemănător în multe privințe cu Macromedia Director, doar că se concentrează mult mai mult pe partea de dezvoltare de proiecte și aplicații 3D. Cu el au fost create jocuri ca Syberia (cel mai bun joc de aventură din ultima vreme), Post Mortem (produs tot de Microids ca și Syberia, dar nu la aceeași calitate) și mai vechiul arcade Deer Avenger 3D.









Deși este bazat pe DirectX 8.1 și are suficient de multe opțiuni, atât pe partea grafică, cât și pe cea de mecanică propriu-zisă a jocului, Virtools Dev nu este potrivit pentru crearea unui proiect/joc complex, cum ar fi, de exemplu, Command&Conquer Generals. Un joc de asemenea anvergură ar putea fi totuși creat prin intermediul Virtools, dar este destul de cert că reprogramarea necesară ar face ca această abordare să fie contraproductivă.

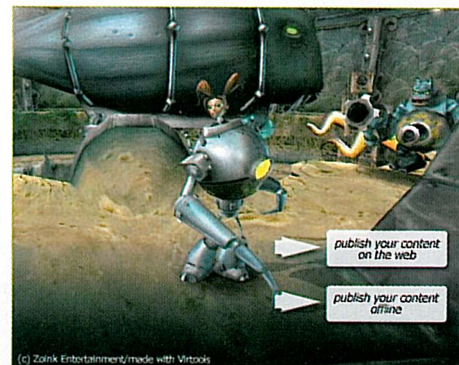
Ca și Director, Virtools Dev gestionează resursele proiectului: obiecte 3D, texturi, muzică, clipuri video, create în alte programe (3D Studio Max, Adobe Photoshop, Fruity Loops, Adobe Premiere, de exemplu). Acestea sunt încapsulate în blocuri compoziționale pe care voi, producătorii, le puteți conecta într-un tot interactiv prin intermediul unor blocuri comportamentale (macro-uri, sau serii de acțiuni). Ce este cel mai interesant este că toată această activitate de corelare între blocuri se face vizual, prin drag&drop sau legături între conectori. De exemplu, trageți în scenă un personaj modelat și animat în Max sau în MAYA, îi adăugați un bloc care îl face să nu treacă prin podea, altul care îl face să se deplaseze într-o direcție la apăsarea unei taste în timp ce redă o anumită animație, creați o cameră, îi atașați un bloc care să o facă să urmărească personajul. Apoi apăsați butonul "Play" și observați efectele. Fără compilare, fără bătaie de cap. Evident, când în cele din urmă veți exporta aplicația, va trebui să mai așteptați puțin până adună toate resursele, dar n-are rost să vă îngrijorați de la început.

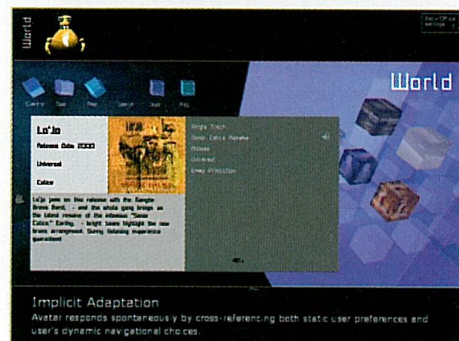
Iată de ce până și Gamasutra recomandă acest pachet pentru activitatea denumită îndeobște "prototyping", adică crearea unui model funcțional de joc pe baza căruia să se construiască apoi titlul final. Pentru un jocuIeț tip board-game, sau un arcade simplu gen Frogger sau BomberMan nu aveți nevoie de nimic altceva însă. Peste 500 de acțiuni de bază sunt deja incluse în program, iar secțiunea de Help vă va ajuta să vă familiarizați cu interfața și modul de lucru. Programul poate fi învățat foarte bine în mai puțin de o săptămână și presupunând că aveți toate resursele la îndemână, puteți crea un joc în mai puțin de o lună. Uitați-vă la Syberia, de exemplu. Nu e de mirare că Microsoft a ales Virtools ca primul Prototyping Tool pentru Xbox.

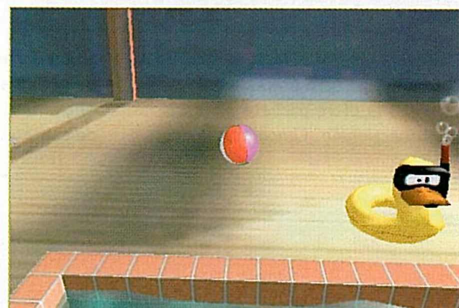
Una dintre cele mai importante îmbunătățiri din versiunea 2.5 este implementarea unui nou bloc de bază, VSL (Virtools Scripting Language), un limbaj de scriptare foarte puternic, care pe lângă colorarea intuitivă a codului, completare de instrucțiuni "context-sensitive" și alte astfel de opțiuni, permite conectarea directă cu Virtools SDK, fără să mai fie nevoie să creați un proiect Visual C++ sau un DLL separat. Asta înseamnă că acum puteți modifica blocurile de compoziție sau crea unele noi direct din interiorul Virtools, într-un limbaj mult mai intuitiv decât Visual C++. Această nouă adăugire este un pas important spre aducerea Virtools la nivelul unei platforme profesionale pentru dezvoltare de jocuri de calibrul Renderware, de exemplu.

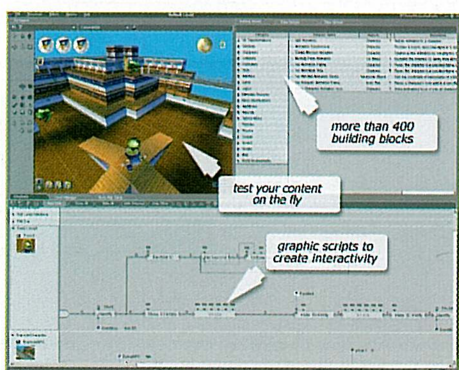
Ciudat sau nu, o opțiune de Undo generalizată a devenit de-abia acum disponibilă, Virtools poate fi completat cu o serie de pachete adiționale, cum ar fi VR Pack (pentru crearea de medii interactive destinate echipamentelor de realitate virtuală), AI pack (un ansamblu de blocuri compoziționale din care puteți asambla un "creier" artificial pentru personajele autonome din jocul/proiectul vostru sau Physics Pack (blocuri compoziționale pentru dinamică și coliziuni bazate pe SDK-ul de la Havok, inclus sub numele de Reactor și în 3D Studio Max) Virtool costă destul de mult (în jur de 1.000 de euro pentru fiecare calculator pe care este instalat), iar licența pentru un proiect stand-alone poate ajunge pe la 30.000 de euro, dar comparat cu sutele de mii de dolari care trebuie plătiți pentru un Unreal Engine sau Renderware Studio, prețul practicat de francezii de la Virtools este chiar rezonabil pentru o firmă de dimensiuni mici.

Adrian Dorobăț









DETALII

- Nume: Virtools Dev
- Versiune: 2.5
- Producător: Virtools
- Distribuitor: N/A
- Web: www.virtools.com

VERDICT: 8/10
Pentru prototipuri de jocuri sau prezentări web

Elimină RUTINA



Schimbă fața Windows-ului

V-AȚI PLICTISIT SĂ VEDEȚI DE FIECARE dată același ecran de start când porniți calculatorul? Ei bine, nu este deloc greu să îl modificați, dacă sunteți atenți și urmați sfaturile noastre.

CUM SĂ SCHIMBAȚI ECRANUL DE BOOT ÎN WINDOWS 98

Pentru a afișa celebra imagine cu nori și ferestre colorate, completată de textul Windows 98, sistemul de operare extrage imaginea din fișierul Io.sys, aflat în rădăcina drive-ului pe care este instalat Windows-ul. Pentru a-l schimba voi, nu trebuie să modificați Io.sys. Este de ajuns să găsiți sau să creați o imagine pe care să o convertiți în format bitmap (.bmp), la 256 de culori. Dimensiunile imaginii trebuie să fie de 320x400 pixeli, altfel nu este luată în considerare, dar țineți minte că Windows-ul o întinde la 640x400 pe ecran, astfel că este de preferat să o aveți la 640x400 și să o deformați neuniform pe lățime, astfel încât să fie redusă la jumătate. Apoi, redenumiți imaginea în Logo.sys și salvați-o în rădăcina drive-ului de sistem. Restartați sistemul și admirați-vă opera.

CUM SĂ SCHIMBAȚI ECRANUL DE BOOT ÎN WINDOWS XP

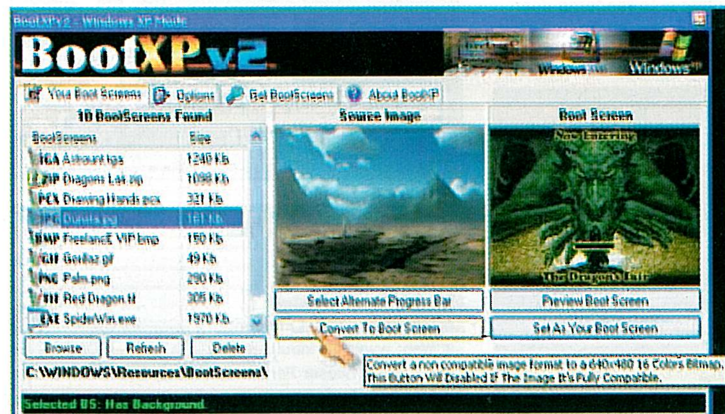
Să fii întâmpinat cu o altă imagine când pornești calculatorul este ceva mai greu în Windows XP. Asta pentru că ecranul de boot este stocat ca resursă într-un fișier numit NTOSKRNL.exe, din directorul de sistem. Pentru a schimba manual imaginea, ar trebui să folosiți un program numit Resource Hacker, cu care să înlocuiți imaginea cu una pe același standard (BMP, 16 culori, 640x480 etc). Problema este că o nouă "opțiune" a Windows XP, Windows Protection File, va descoperi că fișierul a fost schimbat și îl va înlocui cu unul pe care îl păstrează în backup. Puteți păcăli sistemul, dar este prea anevoios. În plus, dacă vreți un nou boot screen trebuie să descărcați tot NTOSKRNL.exe de pe Internet și să vă alegeți cu un virus sau cu un UI pentru Windows XP în altă limbă.

Concluzia? Este mai eficient să folosiți un program gen BootXP (http://www.bootxp.net/) care vă permite să schimbați ecranele fără atâta bătaie de cap. Puteți edita atât imaginea de pe fundal cât și bara de progresie. BootXP se va ocupa de restul detaliilor și nu vă va crea mai multe probleme decât este necesar. Puteți alege dintre mai multe imagini sau puteți seta programul să le schimbe aleator la fiecare boot-are.

CUM SĂ SCHIMBAȚI ECRANUL DE LOGON PENTRU WINDOWS XP

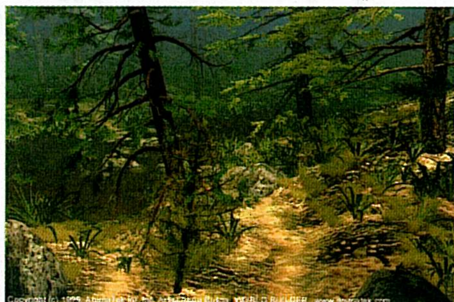
Spre deosebire de Windows 95 și 98, Windows XP vă dă de două ori ocazia să schimbați look-ul clasic (și uneori iritant) Microsoft. Pentru editarea ecranului de login puteți folosi un utilitar freeware de la compania Stardock, renumită pentru eforturile sale de a da o nouă față Windows-ului cu programe ca Windows Blinds și Object Desktop. Îl puteți găsi la adresa http://www.stardock.com/products/logonstudio. Logon Studio folosește propriile fișiere .logonxp, spre deosebire de alte programe similare care editează fișierul logonui.exe, ceea ce poate cauza unele probleme sistemului de operare. Puteți edita imaginea de boot, butoanele, poziția pictogramelor pentru utilizatori, puteți adăuga butoane și multe alte trucuri. Puteți chiar seta programul să schimbe ecranul de logon la fiecare boot-are, dar nu cred că atât de multe schimbări vă vor fi pe plac.

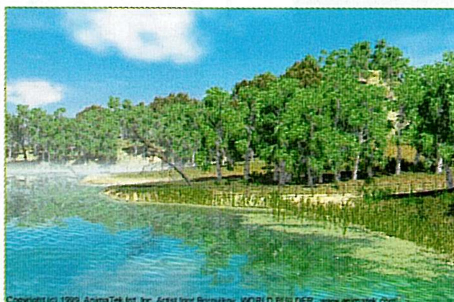
Adrian Dorobăț



World BUILDER

O lume se poate crea şi în mai puţin de şapte zile





DUPĂ CE CANADIENII DE LA DIGITAL ELEMENT au achiziţionat Animatek, primul lucru pe care s-au grăbit să îl facă a fost să actualizeze World Builder, principalul produs al Animatek şi motivul pentru care probabil s-au aventurat să cumpere compania rusă. Asta pentru că World Builder îşi face datoria cu brio în domeniul creaţiei profesionale de peisaje. Fotorealismul său nu se ridică la nivelul Terragen, de exemplu, dar Terragen nu are suport pentru vegetaţie şi nici nu poate importa obiecte. Practic principalul concurent al World Builder este Vue D'Esprit, care este sensibil mai ieftin.

Interfaţa este clară şi urmează vizual GUI-urile tipice Windows, iar conceptual împrumută în mare parte liniile 3D Studio Max, astfel că utilizatorii acestui program nu ar trebui să aibă foarte multe probleme cu acomodarea. Ca şi în 3D Studio Max, în partea dreaptă a ecranului există un panou din care puteţi lansa toate acţiunile de care aveţi nevoie. În World Builder el conţine trei secţiuni: prima catalogheazǎ toate obiectele din scenă, a doua prezintă acţiunile posibile pentru obiectul selectat, iar cea de-a treia conţine parametrii ce pot fi modificaţi pentru respectiva opţiune. Simplu şi eficient.

Din moment ce singura funcţionalitate a programului este să creeze lumi virtuale, era de aşteptat ca instrumentele de creaţie pentru pământ, care este baza oricărui peisaj, după cum vă poate spune orice geolog, să fie foarte bine puse la punct. Şi chiar sunt: pe lângă displacement map, care este modalitatea cea mai întâlnită de a crea suprafeţe de teren (prin interpretarea intensităţii pixelilor dintr-o imagine alb-negru ca factor de înălţime), el mai poate importa fişiere în standardul DEM (Digital Elevation Model, fotografii ale reliefului preluate de sateliţi) şi mai are şi o opţiune suplimentară: Skeleton Lines. Dintre toate, aceasta este cea mai eficientă şi naturală cale de a crea o suprafaţă: desenaţi un profil 2D, din curbe Bezier, apoi adăugaţi încă unul, perpendicular pe primul, pentru înălţime, iar în final trasaţi câteva legături între ele. World Builder va crea pe baza acestui "schelet" o formă 3D, încercând să păstreze rezultatul cât mai asemănător cu tiparele specificate de voi. Dacă tot nu sunteţi mulţumiţi, mai puteţi adăuga peste Skeleton Lines şi un Displacement Map, pentru combinaţia ideală între acurateţe şi detaliu.

Pentru plante se foloseşte vechea metodă L-System, care generează vegetaţie pe baza unui sistem progresiv de reguli. În principiu ar trebui să ştiţi şi matematică şi programare pentru a crea un copac, însă din fericire Animatek include pe CD o bibliotecă vastă de plante predefinite. Plasarea lor în decor se poate face manual sau prin răspândire pe o curbă spline. Curbele spline mai sunt folosite în World Builder pentru a stabili graniţele unui shader (ansamblu de texturi) alocat unei zone de teren sau pentru a limita subdiviziunile meşei pentru o porţiune din suprafaţă.

Atmosfera este realizată prin intermediul unui cer 2D procedural, care are posibilitatea să reflecte razele soarelui, eliminând necesitatea unui strat de nori 3D volumetric, care ar dura foarte mult să fie randat (utilizatorii Terragen au o oarecare idee de cât ar trebui aşteptat).

Una dintre opţiunile cele mai interesante este apa, care în variantă animată beneficiază de o fizică suficient de complexă încât poate "căra" obiectele mai uşoare la vale.

Chiar dacă precizam mai înainte timpii de randare din Terragen, e bine de ştiut că în funcţie de setări, în World Builder este posibil să aşteptaţi chiar mult mai mult pentru ca o scenă să se randeze. Asta dacă vreţi un rezultat cât mai apropiat de realitate posibil. Din fericire, Animatek s-a gândit la nervii voştri şi a implementat mai multe modalităţi de a reduce timpii de randare: puteţi înlocui vegetaţia cu "flipboards" (echivalentul 2D al vegetaţiei 3D, practic poze ale copacilor şi tufişurilor) acolo unde diferenţa nu este sesizabilă şi puteţi împărţi scena în bucăţi, care sunt randate separat şi apoi "lipite" la loc automat de World Builder. În plus, există şi opţiunea "Incremental Design Step Forward", care plasează elementele noi într-un Z-buffer şi le randează doar pe ele în cadrul imaginii precedente. Pentru a reveni la imaginea precedentă, există şi un "Step Back".

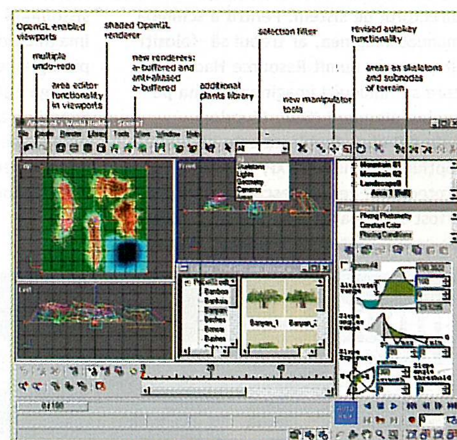
Cea mai importantă schimbare din versiunea 3.5 este implementarea unui modul de efecte atmosferice (ninsoare, ploaie), bazate pe particule, care interacţionează cu scena înconjurătoare: zăpada se depune, picăturile de ploaie generează cercuri concentrice când lovesc apa stătătoare etc. Cascadele, care erau bazate tot pe particule, au primit o schimbare de cod şi le-a fost crescută interactivitatea cu restul obiectelor din scenă.

La categoria "alte noutăţi" pot fi nominalizate: un motor de randare OpenGL pentru interfaţă, îmbunătăţit şi un nou modul pentru norii volumetrici, care acum au aproape toate aspectele editabile şi se randează sensibil mai repede.

Diferenţa dintre versiunea standard şi cea profesională este că cea profesională permite interconectarea dintre World Builder şi 3D Studio Max, precum şi randarea distribuită într-o reţea.

Adrian Dorobăţ





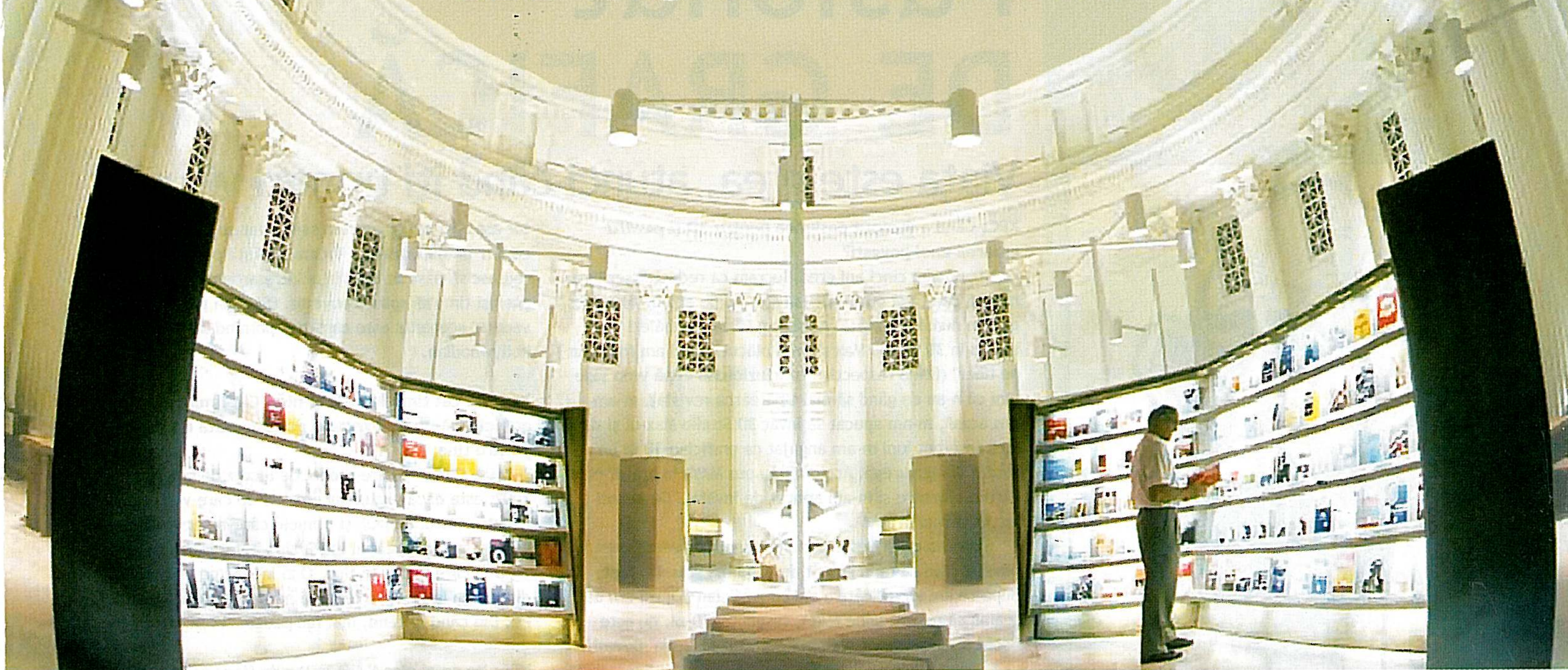




DETALII

- Nume: World Builder
- Versiune: 3.5
- Producător: Animatek
- Publisher: Digital Element
- Web: www.worldbuilder.com
- Sistem: Procesor Pentium III 1GHz, 256MB RAM, Video OpenGL 32MB

VERDICT: 9/10
Concurent direct pentru Vue D'Esprit.



Plastic ANIMATION PAPER

Animaţie tradiţională, pe suport digital

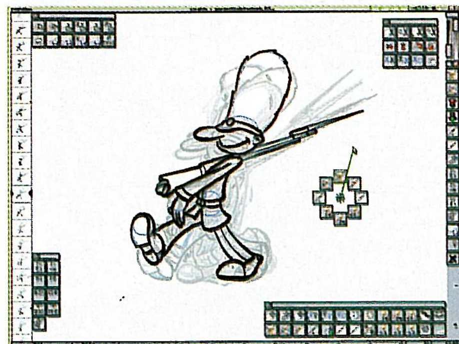
PLASTIC ANIMATION PAPER ESTE UN PROGRAM AL cărui efect final este că hârtia şi creionul devin specii pe cale de dispariţie pe tărâmul animaţiei 2D. El vă permite să faceţi schiţe şi să desenaţi, simplificând procesul anevoios de realizare a unei animaţii "de mână" prin afişarea a numeroase animaţii suprapuse (onion skinning), salvarea de secvenţe de cadre ca loop şi deformarea în numeroase feluri a cadrelor deja realizate. Producătorii afirmă că pentru colorarea animaţiei aveţi nevoie de un alt program, şi nu glumesc, pentru că nu aveţi la dispoziţie decât un creion negru pentru desen şi unul albastru pentru schiţe. Dacă nu doriţi o animaţie monocromă, aveţi nevoie de ceva mai mult decât Plastic Animation Paper. În rest, preview al animaţiei la 60 de cadre pe secundă, flux de lucru WYSIWYG, refolosirea părţilor din desene, posibilitatea de sincronizare cu o coloană sonoră sunt doar o parte din opţiunile care fac acest program o experienţă interesantă pentru graficianul amator.

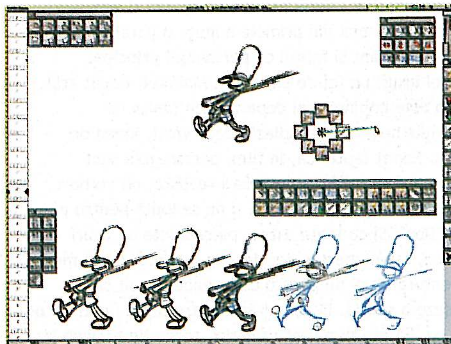
Interfaţa este interesantă şi fiabilă, mai ales că poate fi personalizată după plac, dar numărul mare de pictograme a căror funcţionalitate este greu de presupus face ca ea să pară opresivă la început. Mai există şi un mic bug vizual, datorită căruia pictogramele şi uneori şi cursorul pâlpâie ca un stroboscop de discotecă, dar nu va deranja decât persoanele văzătoare.

Principalul avantaj al PAP este faptul că a fost gândit pentru toate genurile de public. Versiunea de bază este pentru entuziaştii care privesc animaţia ca pe un hobby şi este practic gratuită, chiar dacă este folosită comercial. Este singura care are suport şi pentru mouse, dar are opţiunile de sunet dezactivate. Importul şi exportul de sunet pot fi activate dacă plătiţi 30 de euro pentru a înregistra versiunea shareware. PAP:Broadcast este deja ceva mai scump şi este destinat animatorilor profesionişti, care creează secvenţe pentru TV sau pentru jocuri. PAP: Film are, ca şi Broadcast, suport pentru tabletă grafică, dar în plus oferă şi suport pentru imagini la rezoluţie mare, necesare pentru standardul de calitate mai ridicat al peliculelor cinematografice.

Trebuie amintit că există şi un program (Moho - www.lostmarble.com), care deşi nu este atât de clasic în abordare, oferă o opţiune inovatoare: sistem de animaţie inverse kinematics.

Adrian Dorobăţ





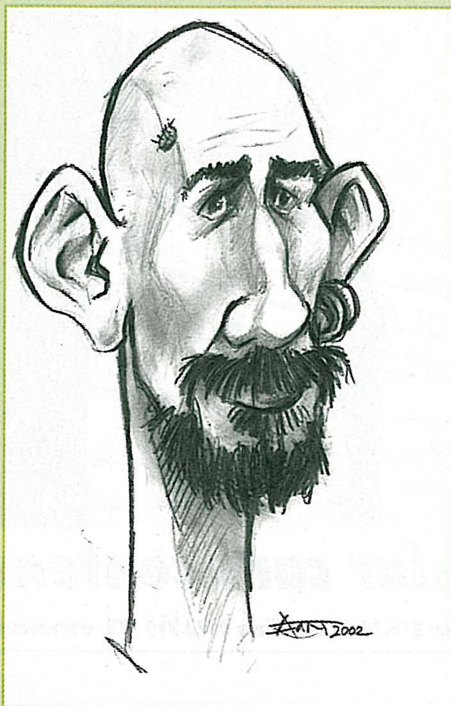
DETALII

- Nume: **Plastic Animation Paper**
- Versiune: **1.0**
- Producător: **Krogh Mortensen Animation**
- Distribuitor: **N/A**
- Web: **www.plasticanimationpaper.dk**
- Sistem: **PIII 800MHz, 128MB RAM, OpenGL 16MB**

VERDICT: 9/10
Animaţie la un preţ cumsecade

Pasionat DE GRAFICĂ

Viaţa este grea, atunci când îţi urmezi visurile.



Giuliano Adrian Drăguleanu a împlinit primăvara asta 32 de ani. Visul său este să creeze un scurt metraj de animaţie 3D, numit "A Hard Life" (O viaţă grea). Povestea filmului se desfăşoară în America anilor '30 şi are ca personaj... un gândac. Sună bizar, poate hazliu pentru unii, dar este greu să nu îl iei în serios atunci când vezi cu câtă pasiune vorbeşte despre munca lui. Autodidact, entuziast, el s-a înhămat la o muncă sisifică pentru care a făcut deja numeroase sacrificii. A renunţat la slujbă şi lucrează ca freelancer, luându-şi de lucru doar atât cât să poată trăi. Petrece mai mult de jumătate de zi în faţa calculatorului. Totul în numele unui ideal.

Pentru Adrian, grafica este doar un instrument care îi permite să spună o poveste. Dar chiar dacă intenţia este în cele din urmă artistică, să transpui în realitate ceea ce vezi cu ochii minţii este o sarcină dificilă chiar şi pentru cei mai talentaţi dintre noi.

I-am adresat câteva întrebări cititorului nostru, încercând să aflăm mai multe despre el şi proiectul său - "A hard life".



XPC: Când a început pasiunea pentru 3D şi pentru crearea unei poveşti?

G.A.D.: Acum cinci ani cred, lucram ca redactor şef la o revistă care, cel puţin cât am stat eu pe acolo, nu a scos nici un număr pe piaţă. Acolo am văzut doi băieţi care lucrau în 3D Studio Max şi mi-a plăcut. Când am fost "pus pe liber" (firma respectivă concluzionase după vreo şase luni că n-au de gând să mai tipărească revista), m-am dus acasă, m-am apucat să învăţ 3D Studio Max-ul şi după încă şase-opt luni m-am angajat ca grafician 3D la un studio din Bucureşti. Acolo mi-au pus MAYA în braţe, plus cărţile aferente şi m-am apucat de învăţat. De atunci lucrez numai în MAYA.

În ceea ce priveşte pasiunea pentru crearea unei poveşti cred că mi-a plăcut de când mă ştiu. De fapt, după ce am lucrat câţiva ani ca grafician 3D, mi-am dat seama că pentru mine MAYA, respectiv 3D-ul, nu este decât un instrument care îmi permite să "spun" poveşti.

XPC: De unde a pornit "A hard life"? Ce alte proiecte anterioare ai mai avut?

G.A.D.: "A Hard Life" a pornit de la un simplu test de DOF(depth of field n.r). În loc să folosesc sfere sau cuburi, am creat o mică scenă, cu un gândac pe care l-am texturat şi l-am iluminat. Nu mai ştiu dacă mi-a plăcut testul, dar cu siguranţă mi-a plăcut scena care a rezultat. Aşa că am dezvoltat-o puţin într-o mică poveste, câteva cadre simple. Lucrând la chestia asta mi-am dat seama că am un posibil subiect destul de interesant. Aşa că am schimbat mouse-ul cu creionul şi am început să scriu o poveste, care apoi a devenit scenariu, care a căpătat un storyboard, care apoi...

XPC: De ce ai ales ca personaj principal un gândac? Şi de ce ţi s-a părut potrivită America anilor '30 ca decor?

G.A.D.: Alegerea ca personaj principal a unui gândac a venit oarecum firesc: aveam nevoie de ceva nou. Navele şi roboţii ieşeau din discuţie, la fel fantasy-urile şi eroii de rigoare, de care eu unul sunt sătul. Într-un cuvânt mi-a plăcut provocarea de a încerca să folosesc un gândac, care se mişcă şi arată fotorealist (deşi e dezgustător şi are o gamă destul de limitată de expresii), ca personaj principal. Provocarea cea mai mare este acum să reuşesc să fac spectatorul să îl accepte ca personaj şi în final să simpatizeze cu "suferinţele" lui. Sunt multe de spus aici. Sunt o mulţime de elemente de care mă folosesc în film pentru a-l face să exprime sentimente, stări etc.: luminile, camera, culorile, animaţia, muzica şi efectele sonore.

America anilor '30 înseamnă mai întâi de toate - cel puţin pentru mine - două lucruri: emigranţi şi gangsteri. Filmul propune încă din primele minute o paralelă între ideea de emigrant şi faptul că personajul principal devine el însuşi un fel de emigrant. Mai mult decât atât, paralela este împinsă mai departe prin faptul că personajele negative parodiază, daca vreţi, ideea de gangster. Repet faptul că, în film, personajele sunt reprezentate vizual într-o manieră realistă; nu vorbesc, nu gesticulează, nu se împuşcă şi nu se luptă pentru a deveni "Don". Şi cu toate astea, personajele au trăiri puternice, drame personale, dorinţe ş.a.m.d. Eroul meu are aventura vieţii lui pentru că se vede nevoit să traverseze o stradă. El se îndrăgosteşte, luptă pentru a o cuceri pe "Ea"; în film sunt urmăriri, scene de acţiune şi tot aşa. Dar toate acestea sunt relatate realist, aproape ca într-un documentar. Tocmai aici stă provocarea: să reuşesc să păstrez echilibrul între artistic şi real şi în acelaşi timp să spun o poveste. Dintr-un punct de vedere, scenariul este construit pornind de la tiparul hollywoodian.

XPC: De cât timp lucrezi la film? Cât timp dedici pe zi graficii? Dă-ne un exemplu de cum arată o zi obişnuită pentru tine.

G.A.D.: Cu tot cu pre-producţie lucrez de prin octombrie 2002, asta dacă exclud încercările de care vorbeam mai înainte: testul de DOF şi primele câteva secvenţe. În general îmi petrec mai toată ziua în faţa monitorului, timp în care lucrez la film. O zi începe pe la 10:00 dimineaţa la PC şi se termină pe la 2-3 noaptea, tot la PC. Din când în când, mai fac pauze. Tot la PC, cu jocuri.

XPC: De ce ai ales MAYA în loc de Max? Care sunt opţiunile care te-au ajutat cel mai mult?

G.A.D.: Eu cred că numele softului de care te foloseşti este mai puţin important. Ce este cu adevărat important, sunt lucrurile pe care le faci cu el. A fost o vreme în care vedeam undeva pe un site nu ştiu ce imagine sau animaţie făcută de cineva în Lightwave - să zicem. Arăta nemaipomenit. Mi-am zis imediat că, dacă aş avea şi eu acelaşi soft, o să fiu în stare să fac acelaşi lucru. Aiurea! Nici o diferenţă faţă de ceea ce făceam până atunci în 3D Studio Max. Între timp, am înţeles că problema nu era softul, ci eu, care nu aveam suficiente cunoştinţe de 3D. Am mai trecut la un moment dat printr-o etapă în care începusem în sfârşit să stăpânesc cât de cât MAYA, dar încă nu-mi plăceau rezultatele la care ajungeam. Aşa că am început (n-am terminat încă) să învăţ ceva regie, animaţie clasică, imagine, lumini şi tot aşa. Asta pe lângă faptul că mai am oricum o grămadă de învăţat şi pe partea tehnică. MAYA e un soft mare, are de toate în el, iar fiecare versiune împinge tot mai departe ziua când să pot să zic: "am învăţat MAYA !".

Deşi Max stă mai bine la capitolul randare, lumini etc., prefer MAYA poate, pentru că niciodată nu mi-au plăcut lucrurile luate de-a gata. 3D Studio Max mi se pare un pic cam prea "mură-n gură". În afară de cazul în care timpul nu îmi permite, prefer să fac eu şi nu vreun plugin acel "ceva", indiferent că e vorba de modelare, texturi sau animaţie. Dar, trebuie să recunosc faptul că mi-ar plăcea să am în MAYA un Character Studio, care mi se pare un instrument excelent. În general refuz să folosesc în proiectele mele modele luate de pe net sau



texturi luate de-a gata. De exemplu, în "A Hard Life" totul e gândit şi făcut de mine până în cel mai mic detaliu şi sunt chiar un pic mândru de acest lucru.

XPC: Pe site apar persoane care te-au ajutat pe parcurs. Cine sunt ele si ce rol au jucat?
G.A.D.: Ajutoarele pe care le-am primit în timp au fost de tot felul. Începând cu prieteni care pur si simplu mă susţin şi terminând cu aportul direct asupra proiectului cum ar fi vocea "eroului", coloana sonoră sau modelarea unor obiecte de decor. Am fost surprins plăcut să întâlnesc oameni care nu numai că se arătau interesaţi de proiect şi erau curioşi să-l vadă terminat, dar doreau chiar să se implice, să mă ajute. Aşa s-a întâmplat cu Marius Deak, directorul de la Green Pixel, care după ce a văzut proiectul s-a oferit să facă el site-ul şi să mă ajute să promovez proiectul. Asta mi-a dat şi curaj să merg cu şi mai multă încredere mai departe. Faptul că cineva care nu îmi era prieten (cel puţin la prima întâlnire) a vrut să se implice, să mă ajute atât de mult, a însemnat mult pentru mine. Nici nu vreau să mă gândesc cât ar fi costat site-ul şi campania de promovare pe Net pe care mă ajută să o fac. Deja au început să se vadă "roadele" campaniei: pe site-uri ca CG Channel au apărut deja link-uri către site-ul meu, şi asta doar în urma unei scrisori de genul "s-a lansat site-ul". Sunt multe persoane cărora ar trebui să le mulţumesc. De-asta am inclus pe site o pagină cu "Credits" şi "Special Thanks". Am simţit nevoia să mă revanşez cumva faţă de ei.

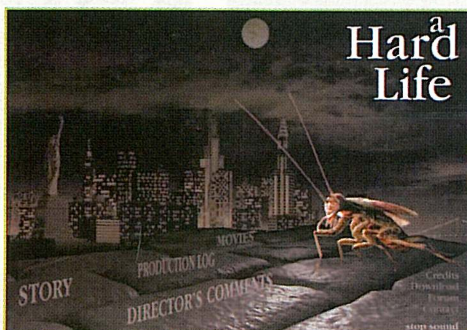
XPC: Cum te vei descurca in privinţa coloanei sonore?
G.A.D.: În prezent s-au oferit deja vreo trei persoane şi chiar un studio să se ocupe de muzică şi efecte sonore. Sunt destul de pretenţios în ceea ce priveşte soundtrack-ul, filmul chiar are nevoie de o coloană sonoră "puternică". În nici un caz nu aş avea ce face cu câteva "piesuleţe" făcute din sample-uri. Aşa că rămâne de văzut cine va face muzica. Acum ştiu doar cum trebuie să sune.

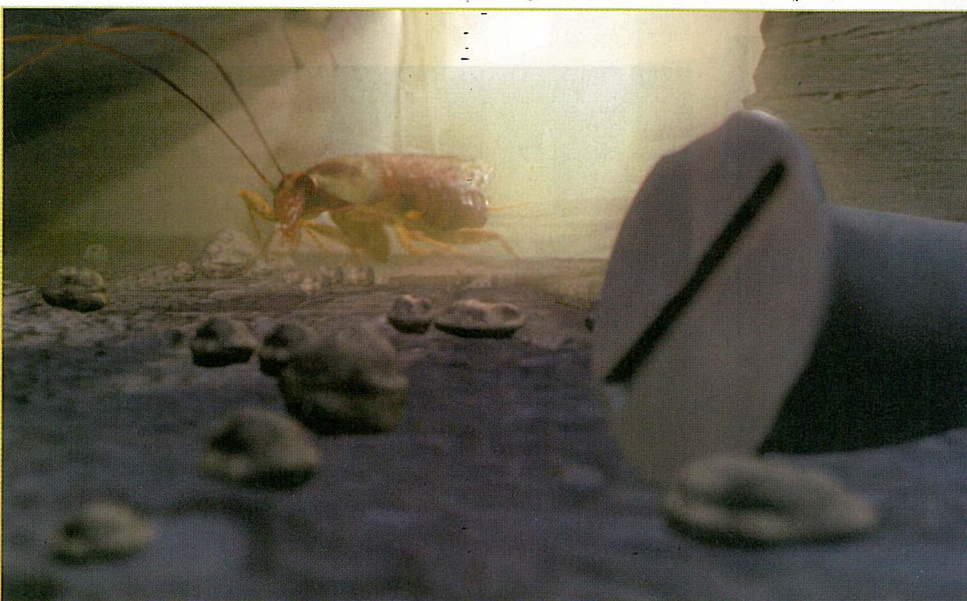
XPC: Ai fost nevoit adesea să recurgi la compromisuri? (între calitate şi viteza de randare, între ce ai vrea şi ce se poate etc.).
G.A.D.: Bineînţeles. Şi abia aştept să pot depăşi faza asta. Sunt multe cadre pe care aş fi putut să le fac să arate mai bine, dar trebuia să mă opresc undeva. Altfel aş putea să lucrez la film toată viaţa. Şi probabil tot n-aş fi mulţumit. În general am făcut totul cât am putut de bine, atâta vreme cât lucrul la cadrul respectiv se înscria într-un oarecare interval de timp. Sunt cadre la care am lucrat o lună întreagă, zi de zi, 8-10 ore pe zi, dar sunt şi cadre pe care le-am rezolvat într-o noapte.

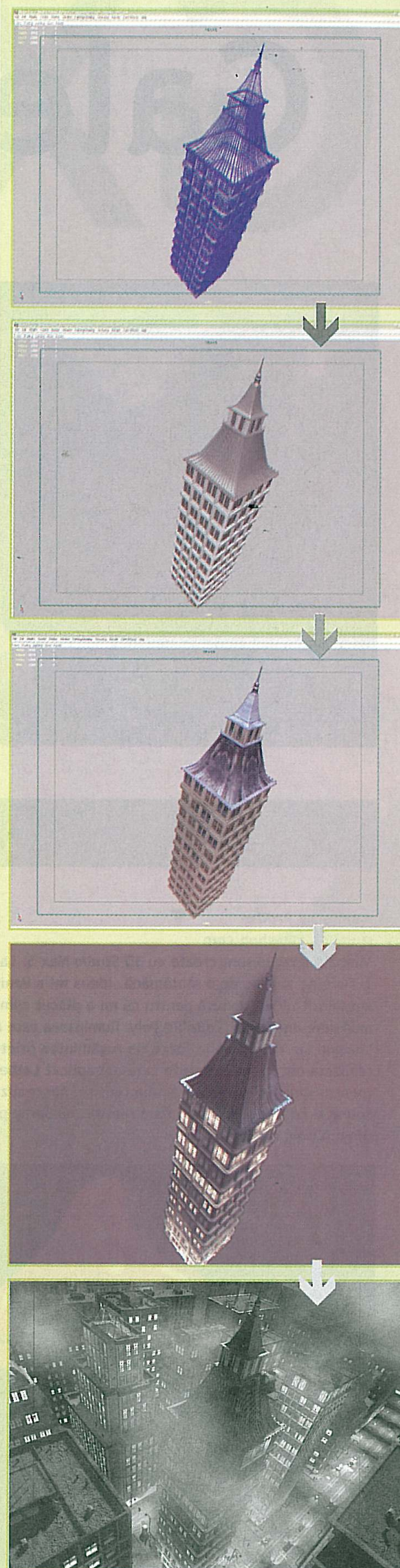
XPC: Dă-ne câteva date tehnice: ce sistem foloseşti, care este scena cu cel mai mare număr de poligoane/ lumini, cât ţi-a luat cel mai mult şi cel mai puţin să randezi un cadru etc.
G.A.D.: Sistemul este un AMD la 2.1GHz, cu 1 GB de DDRAM şi are o placă video GeForce 4 Titanium de 128MB. Cel mai "lung" render a fost de 20-25 min per frame, dar era un cadru destul de pretenţios şi încărcat. Are peste 500.000 de poligoane şi 324 de lumini. Pe harddisk scena are 52 de MB, ceea ce înseamnă foarte mult!

XPC: Vrei ca în final să vinzi acest film, dar nu crezi că acest lucru este posibil în România. De ce crezi că lucrurile stau astfel?
G.A.D.: Nu ştiu dacă în România există cineva care să aibă ce face cu un astfel de film. Este totuşi doar un scurt metraj şi nici nu este un produs 100% comercial. Aici televiziunile nu au în grile loc pentru aşa ceva, nu există săli de cinema unde să se poată proiecta scurt metraje şi pentru că nu există precedent nu cred că se va încumeta vreun producător să scoată filmul pe VHS, CD şi cu atât mai puţin pe DVD. Şi acestea sunt doar câteva exemple din ceea ce se poate face cu un film. Afară piaţa deja formată are întotdeauna loc pentru proiecte ca al meu. Am văzut deja DVD-uri cu scurt metraje, există televiziuni care le cumpără sau le produc ş.a.m.d. În România, ceea ce se întâmplă deja cu muzica, nu se întâmplă şi cu filmul. Probabil că într-o zi se va găsi cineva să o facă şi aici. Până atunci...Şi ar mai fi ceva, care pentru mine este destul de important. Interesul meu e să dau filmul cuiva care are unde să îl distribuie, să fie văzut unde trebuie, de cine trebuie, nu vreau să mă îmbogăţesc de pe urma lui. Încerc să "ţintesc" un pic mai departe.

Mai multe detalii despre acest proiect puteţi găsi pe site-ul lui Giuliano la www.ahardlife.com.







Drumul anevoios al unui element grafic de la schiţă până la includerea lui în cadrul final, randat alb-negru pentru a fi în ton cu atmosfera "noir" a anilor '30.

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoţite de nume şi detalii privind modul de realizare, la adresa de mail galerii@xtrempc.ro sau prin poştă la: XtremPC, Str. Puskin 18, Bucureşti 1

Galerii Xtreme

Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale



Ana-Maria Oana (Anomalia)
anaoana2001@yahoo.com

'Paradise' a fost realizat în Photoshop 7.0 prin îmbinarea a cel puţin 10 imagini, folosind tehnica colajului. Ideea nu este una de afiş, poate doar una de copertă. 'Toiletten' a fost realizată în acelaşi fel ca şi 'Paradise'. Pot preciza acelaşi lucru: ideea nu este una de afiş, datorită prezenţei mai multor nuclee compoziţionale şi ideatice.

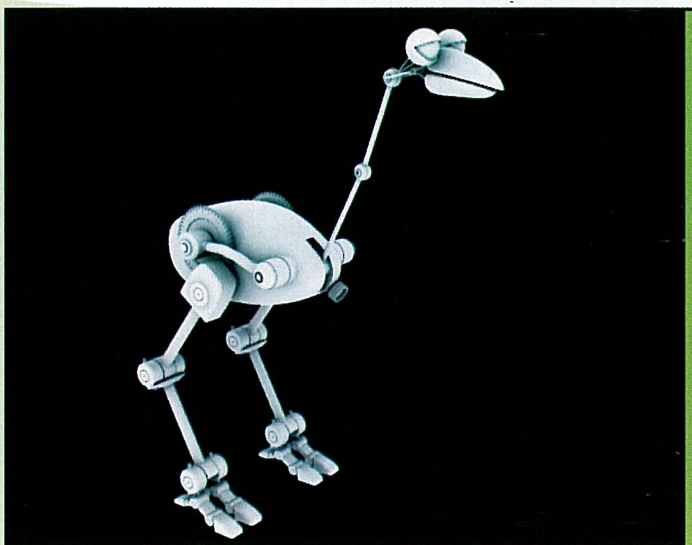
Compoziţional? Ideatic? Te cred pe cuvânt. Imaginile mi-au plăcut atât de mult încât le ţin prin rotaţie câte o săptămână pe desktop. Asta până ce o să mă plictisesc de ele. Asta nu se va întâmpla prea curând însă.



Alexandru Prodan
storm78_r@yahoo.com

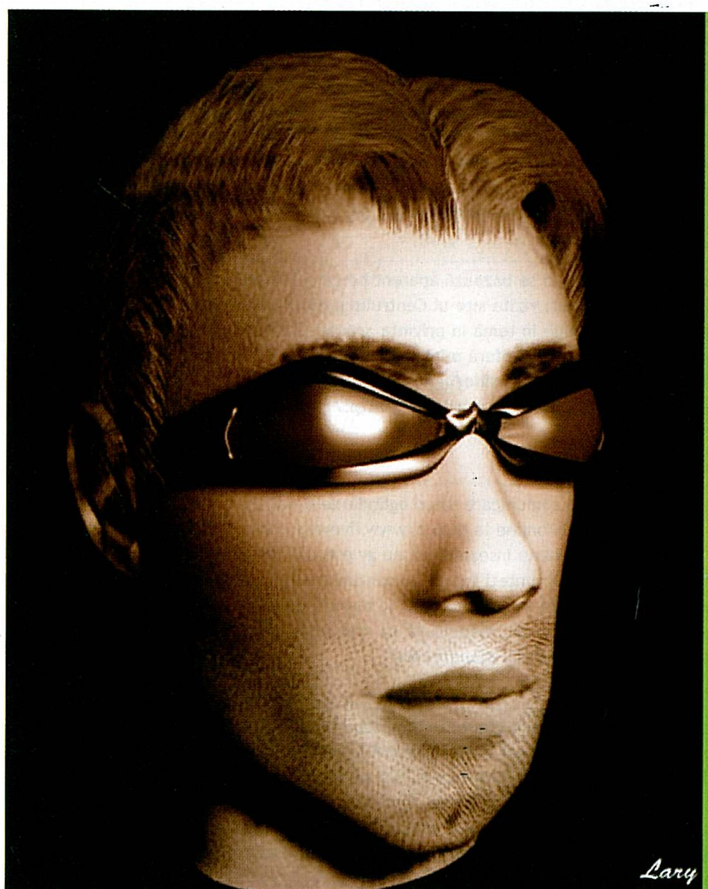
"Ambele imagini sunt create cu 3D Studio Max 5. La prima imagine am lucrat cam 2-3 ore pe zi timp de o săptămână. Ideea mi-a venit dintr-un vis (ciudat, nu? :D). Nu am folosit nici o textură pentru că mi-a plăcut cum arată aşa. Ca tehnică de modelare am folosit Editable Poly. Iluminarea este realizată cu Skylight. A doua imagine am realizat-o în joacă (la rugămintea prietenei mele). Ciuperca a fost realizată din Spline-uri peste care am aplicat Lathe respectiv Extrude şi Array (pentru spori). Floarea nu e prea reuşită. Am realizat-o prin combinaţii de Editable Spline si Edit Poly. Licuricii i-am realizat cu Spray peste care am pus un efect de Glow şi unul de Ray."











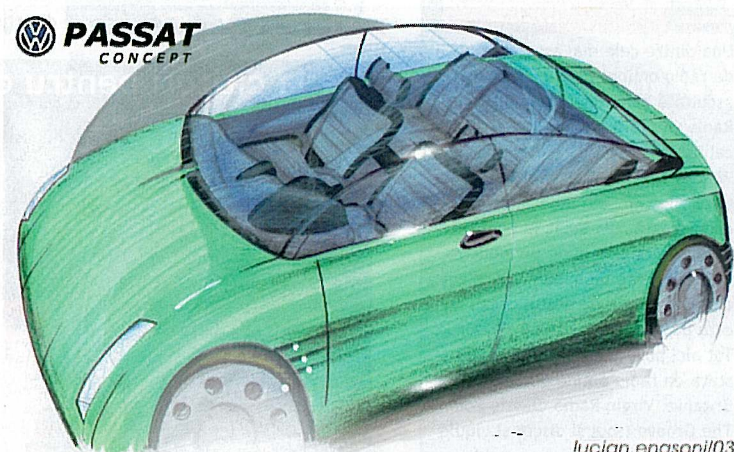




▲

Luciano
luci7@xnet.ro
Sunt Luciano, am 18 ani, am în plan să dau la Design aici în Timişoara; desenele sunt lucrate cu markere, tuşuri şi tot felul de creioane, iar apoi scanate şi prelucrate frumos în Adobe Photoshop, să iasă un smooth render ca acestea pe care vi le-am trimis. Creaţiile (de la concept până la design-ul propriu-zis) sunt originale/personale. Am adăugat doar sigla unora dintre firmele mele preferate ca să personalizez puţin desenul şi maşina.

▼



▲

Laurenţiu Vasilescu
gabylary@yahoo.com
"Mă numesc Laurenţiu Vasilescu, am 27 ani şi sunt din Bucureşti. Vă transmit câteva imagini realizate în 3D Studio Max (splines şi hair plugins), Vue 3D şi Photoshop. Sunt grafician la o firmă de publicitate şi lucrez de 5 ani în acest domeniu, care de altfel îmi şi place. În decursul acestor ani am realizat zeci de imagini 3D, precum şi două videoclipuri, ultimul a apărut recent pe postul Atomic, este vorba de formaţia Eric&Friends - "O dată".

Ne era destul de greu să credem că lucrezi de 5 ani într-un domeniu care nu îţi place. Lucrările tale sunt bune, dar nu excelează nici ca modelare, nici ca texturare, nici ca iluminare. Mai trimite, poate sunt şi unele mai reuşite.

Xplorer Xtrem

GHIDUL tău offline PENTRU OPTIMIZAREA NAVIGĂRII online

MEDIA ONLINE

VIDEO

http://www.movieflix.com



Acest site oferă spre vizionare filme celor cu legătură broadband, dar şi celor cu legătură narrowband. Marea majoritate sunt contra cost (doar 6$ pe lună), dar aproximativ 20% din filmele din ofertă sunt gratuite: cele de până în 1960. Oferta este variată: de la aventură până la filme noir şi de la comedii romantice la filme SF. Nu vă aşteptaţi la cele mai noi lansări, dar puteţi găsi câteva filme de calitate, chiar şi printre cele gratuite. Pentru puţină relaxare, vizitaţi http://www.relaxingtv.com/, un site care vă oferă secvenţe din locuri minunate de pe glob, în scopul evident de a vă clăti ochii şi mintea, chiar dacă nu veţi ajunge niciodată acolo.

RADIO

http://www.virginradio.co.uk



Una dintre cele mai ascultate staţii de radio online, ba chiar cea mai ascultată după unele sondaje, Virgin Radio vă oferă muzică modernă de calitate, în două variante: stream Windows Media şi stream Real Networks. Ambele au o variantă comprimată MP3 încât să poată fi ascultate decent şi de pe modem. Calitatea este lăudabilă, iar selecţia de muzică este pe gustul oricui nu este pasionat de extreme. Tot aici puteţi găsi asculta şi alte staţii de radio online din Marea Britanie: Virgin Radio Classic Rock, The Groove (soul şi disco) şi Liquid (electronic, urban şi new rock).

Ştiri



http://www.crayon.net

V-aţi dorit vreodată să vă creaţi ziarul personal, care să cuprindă exact ştirile pe care le doriţi sau de care aveţi nevoie? Ei bine, acum puteţi face acest lucru la adresa menţionată mai sus, unde vă puteţi crea o pagină personalizată care să cuprindă cele mai importante ştiri ale zilei culese din site-urile de presă online ca Time, MSNBC, ABC World, Bussines Week, eWeek. Sau doar ştirile din sport, sau doar cele din tehnologie.

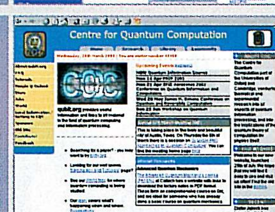
Software



http://www.forum.nokia.com

Dezvoltarea de aplicaţii pentru telefoanele mobile este o afacere foarte profitabilă la momentul actual. Puteţi să începeţi să experimentaţi de la această adresă, unde printre altele, găsiţi SDK-ul pentru platforma Series 60. Dezvoltarea de aplicaţii transferabile de pe Internet cu această platformă poate fi făcută de oricine. Pentru a dezvolta jocuri pentru noua platformă N-Gage trebuie să fiţi acceptat ca partener Nokia, dar dacă vă descurcaţi bine, asta nu va fi o problemă. Setul de dezvoltare Ericsson poate fi şi el găsit la http://www.ericsson.com, dar adresa propriu-zisă este mult prea lungă pentru a fi pomenită aici.

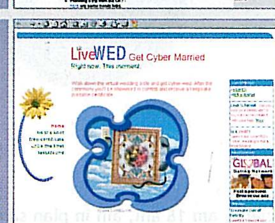
Hardware



http://www.qubit.org

Viitorul tehnologiei informaţiei se bazează aparent pe calculatoarele cuantice. Dacă vreţi să vă pregătiţi de pe acum puteţi vizita site-ul Centrului pentru Calcul Cuantic de la Oxford, care vă va pune destul de bine în temă în privinţa acestei probleme. Universitatea din California nu se lasă mai prejos şi oferă o introducere în termeni simpli în această problemă, la http://www.cs.caltech.edu/Îwestside/quantum-intro.html. Pentru o alternativă posibilă, - calculatorul bazat pe ADN, aruncaţi o privire la http://www.howstuffworks.com/dna-computer.htm.

Internet



http://www.livewed.com

Internetul este un mediu de comunicare sau o oglindă deformată a realităţii? Nu ştim sigur, dar ştim că vă puteţi căsători online la http://www.livewed.com/. Nu este o căsătorie legală, ci doar una de formă, dar asta nu înseamnă că nu ar putea fi considerat un gest romantic de prietenă/prieten. Iar dacă tot sunteţi tentat de sentimentalisme, de ce să nu trimiteţi o scrisoare electronică pentru un soldat american la datorie de la http://www.operationdearabby.net. Gândiţi-vă cu drag la ei, pentru că sunt acolo, în deşert şi se luptă pentru idealurile întregii planete. Nu?

Jocuri



http://www.mame.net

În 1996, Nicola Salmoria a început să creeze emulatoare pentru jocuri arcade de mult apuse, pe care apoi le-a unit într-un singur program în 1997. Astfel s-a născut M.A.M.E (Multiple Arcade Machine Emulator), o modalitate de a juca pe PC titluri care îşi făcuseră veacul până atunci doar pe variate console video de sală. În cele din urmă, s-a ajuns la peste 2100 de titluri emulate, suport pentru console şi o echipă de peste 100 de oameni care lucrează în continuare pentru ca doritorii să poată juca noi şi noi titluri dezgropate din istoria antică a divertismentului electronic.

De la cititori pentru cititori

www.roadrunner.go.ro

Viorel Stanciu ne trimite acest site dedicat pasionaţilor de skating printre care se numără şi el. Designul este un minus evident încă de la prima pagină, iar paginile de interior sunt din ce în ce mai dezastruoase. Din fericire, aspectul este compensat de conţinutul informaţional. Cel puţin lucrurile spuse acolo sunt noi pentru mine, dar eu nu sunt tocmai un expert în materie de skating. Noutăţi în oferta de role, tehnici şi trucuri, dicţionar, răspunsuri la cele mai frecvente întrebări; aveţi ce citi aici. Puteţi chiar afla cum puteţi scăpa de câinii care vă aleargă atunci când sunteţi pe role. Soluţia noastră ar fi fost mai simplă: cumpăraţi şi o bâtă de baseball odată cu încălţările. Dar este bine că sunt şi alternative, nu?



Navigare la întâmplare

http://www.upennmuseum.com/hieroglyphsreal.cgi



Dacă vreţi să aflaţi cum ar arăta numele vostru scris în egipteana veche (cu hieroglife), vizitaţi http://www.upennmuseum.com/hieroglyphsreal.cgi. Pentru scrierea în chineză, încercaţi http://www.mandarintools.com/chinesename.html. Sau pentru Braille - http://www.hotbraille.com/.

Dacă nu aveţi ce face, puteţi să verificaţi care mai sunt cei mai căutaţi oameni din lume la http://www.fbi.gov/mostwant/topten/fugitives/fugitives.htm. Usama bin Laden încă este în top, aşa că dacă îl vedeţi, nu uitaţi să îi anunţaţi pe cei de la FBI. Recompensa este de 25 de milioane de dolari, mai mult decât dublul sumei totale pentru ceilalţi nouă.

FEATURE

PRIMA IMPRESIE

AVANPREMIERE

PREZENTARI

CUVANTUL CITITORILOR

FREELANCER

JOCUL LUNII XtremPC

Începutul de an ne-a adus două jocuri mult așteptate: Master of Orion 3 (în lucru de patru ani) și Freelancer (în lucru de șase ani). Nici unul nu s-a ridicat cu adevărat la înălțimea așteptărilor, însă Freelancer a reușit să stabilească noi standarde în domeniul simulatoarelor spațiale și este fără îndoială demn să fie etichetat drept "clasic".



INCOTRO?

Și în domeniul jocurilor a avut loc un eveniment important, anume Game Developer's Conference, eveniment care strânge anual laolaltă cei mai importanți oameni din industrie. Noi nu am fost prezenți acolo, însă nici foarte impresionați de reportajele celor prezenți nu am fost. Poate logic, dat fiind că această industrie avansează destul de încet față de celelalte, nimic revoluționar sau măcar nou nu a fost prezentat, conferința rezumându-se în mare parte la aceiași oameni spunând cam aceleași lucruri.

A existat o reuniune academică în care s-a discutat viitorul jocurilor în general și colaborarea între producători și cercetarea academică în special, reuniune care cel puțin a demonstrat că există oameni serioși care iau jocurile în serios. S-a deplâns lipsa de creativitate actuală, s-au avansat idei de-a dreptul revoluționare, poate doar puțin prea desprinse de realitate, cum ar fi un viitor în care programarea să fie un lucru la fel de banal ca și scrisul, viitor în care toți să aibă posibilitatea de a se exprima și a creea în acest fel, nu numai o anumită elită. Un viitor în care majoritatea programelor și jocurilor să facă parte din categoria open source, accesibile tuturor. O idee frumoasă care uită însă că epoca în care Van Gogh își desăvârșea opera ignorând faptul că nu câștiga nici un ban din acest lucru a trecut de mult. Că acum marii scriitori, muzicieni și pictori au vile în Beverlly Hills și apartamente în Paris, lucruri pe care de cele mai multe ori le merită și la care nu ar trebui să le cerem să renunțe. Și că oricât de binevoitori am fi, prea puține jocuri intră în sfera artei, majoritatea dezvoltatorilor rămânând cantonați în divertisment.

Despre pierderea de imaginație a vorbit și Warren Spector în expunerea sa legată de continuările titlurilor de succes, pe care putem spune că le-a absolvit prea ușor de orice păcat. Nici nu ne-am fi așteptat la contrariu, dat fiind că Warren însuși lucrează la Thief III și Deus Ex 2. Faptul că se lucrează în paralel la patru continuări la Medal of Honor ar trebui să îngrijoreze pe cineva totuși.

LINIA DE SOSIRE

1. War&Peace	- Microids	- Microids	- Ubisoft	- Strategie	- 11.04.2003
2. Enigma Rising Tide	- Tesseraction Games	- GMX Media	- N/A	- Simulator	- 11.04.2003
3. Vietcong	- Pterodon	- GodGames	- Best Distribution	- Acțiune	- 11.04.2003
4. Tropico 2: Pirate Cove	- Frog City	- GodGames	- Best Distribution	- Strategie	- 17.04.2003
5. Ghost Master	- Sick Puppies	- Empire Interactive	- Best Distribution	- Strategie	- 18.04.2003
6. Heath: The Unchosen Path	- Burut	- GMX Media	- N/A	- RPG	- 18.04.2003
7. Heaven&Hell	- MadCat	- CDV	- Monosit	- Strategie	- 25.04.2003
8. Blitzkrieg	- Nival	- CDV	- Monosit	- Acțiune	- 28.03.2003
9. BloodRayne	- Majesco	- Vivendi	- Best Distribution	- Acțiune	- 25.04.2003
10. Red Faction 2	- Outrage Games	- THQ	- N/A	- Acțiune	- 25.04.2003
11. Big Mutha Truckers	- Eutechnyx	- Empire Interactive	- Best Distribution	- Racing	- 25.04.2003
12. Neocron: Dome of York	- Reaktor Media	- CDV	- Monosit	- MMORPG	- 25.04.2003
13. Echelon: Wind Warriors	- MADia Entertainment	- Buka	- N/A	- Simulator	- 26.04.2003
14. No Man's Land	- Related Design	- CDV	- Monosit	- Strategie	- 01.05.2003
15. Deadlands	- Headfirst Productions	- N/A	- N/A	- RPG	- 01.05.2003
16. Virtual Chess 3	- Titus Software	- Virgin Interactive	- Best Distribution	- Strategie	- 01.05.2003
17. Gothic II	- Piranha Bytes	- JoWooD	- N/A	- RPG	- 02.05.2003
18. CSI: Crime Scene Investigation	- 369 Interactive	- UbiSoft	- UbiSoft	- Aventură	- 02.05.2003
19. Medieval Total War Viking Invasion	- Creative Assembly	- Activision	- Monosit	- Strategie	- 02.05.2003
20. Eve Online: The Second Genesis	- CCP	- Crucial Entertainment	- N/A	- MMORPG	- 06.05.2003

TROPICO 2: PIRATE COVE

Dată de lansare: 17.04.2003



Singura legătură dintre Tropico și Tropico 2 este genul de joc și faptul că se desfășoară pe insule însorite, dar subiectul diferă total. Dacă primul joc ne oferea șansa de a fi dictatori în perioada războiului rece, cel de al doilea ne pune la dispoziție o insulă a pirataților din secolul XVII.

Prod: Frog City > Publisher: GodGames
Distr: Best Distribution > Gen: Strategie

RED FACTION 2

Dată de lansare: 25.04.2003

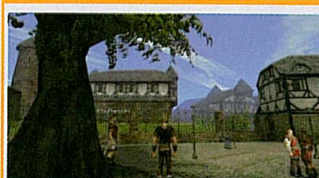


Versiunea de PlayStation2 a jocului a fost destul de bine primită, așa că există speranțe și în privința celei de PC. În afară de o grafică superioară aceasta va avea și un mod de multiplayer care ar trebui să compenseze lungimea relativ redusă a campaniei.

Prod: Outrage Games > Publisher: THQ
Distr: N/A > Gen: Acțiune

GOTHIC II

Dată de lansare: 02.05.2003

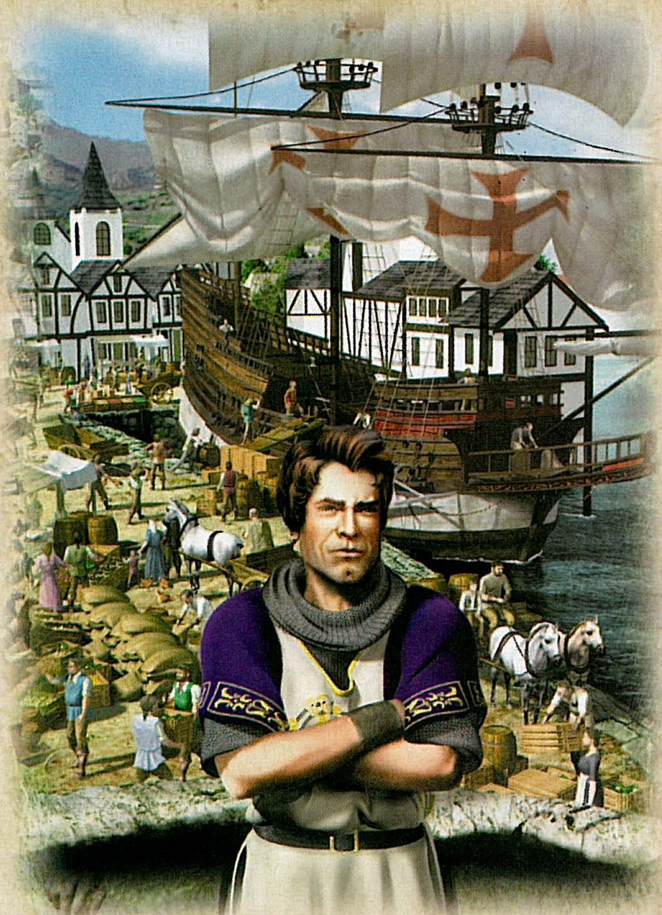


Gothic II a vândut deja 100 000 de exemplare în Germania, iar prezentările din revistele germane de specialitate sunt toate pozitive. Deși jocul nici nu a fost lansat în toată lumea, JoWooD a anunțat deja un add-on, ba chiar se pare că a început și etapa de proiectare pentru Gothic III.

Prod: Piranha Bytes > Publisher: JoWooD
Distr: N/A > Gen: RPG

Clădește un imperiu pașnic.

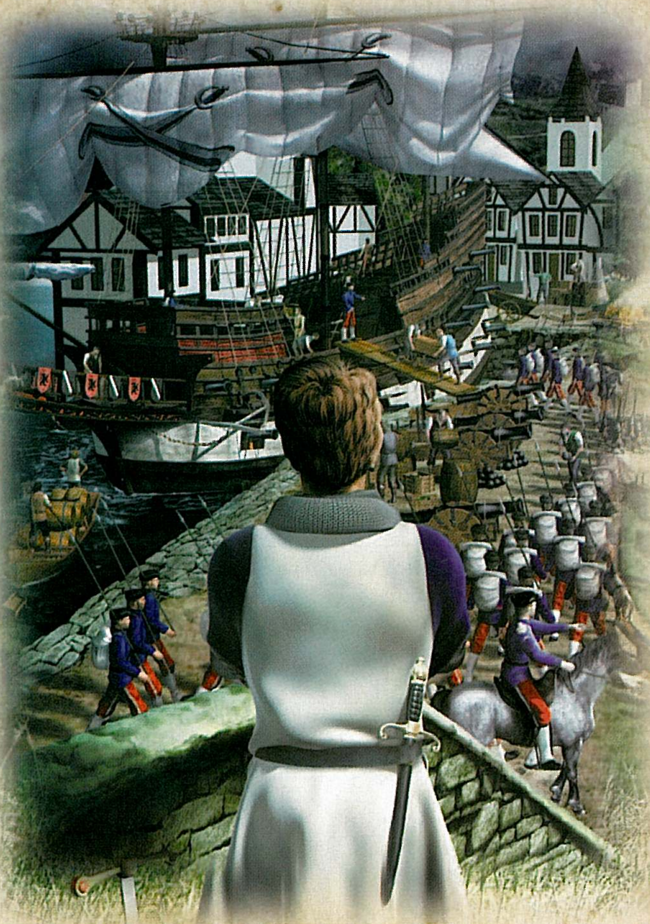
Este anul 1503 d.Hr. Imperiul în care trăiești depinde de ceea ce construiești. Va fi o flotă destinată unor relații comerciale prospere? Sau o redutabilă armada pentru a-ți ataca vecinii? Trăiește în pace sau riscă un mormânt în adâncuri. Oricare ar fi decizia, aceasta îți aparține.



Sau clădește un imperiu sângeros.







Anno 1503
The New World

E lumea ta. E alegerea ta.

Merită să joci originale

Preț de vânzare recomandat: 27,5 USD +TVA

Jocuri distribuite în Romania de:
Best Distribution SRL
e-mail: info@gameshop.ro
www.gameshop.ro

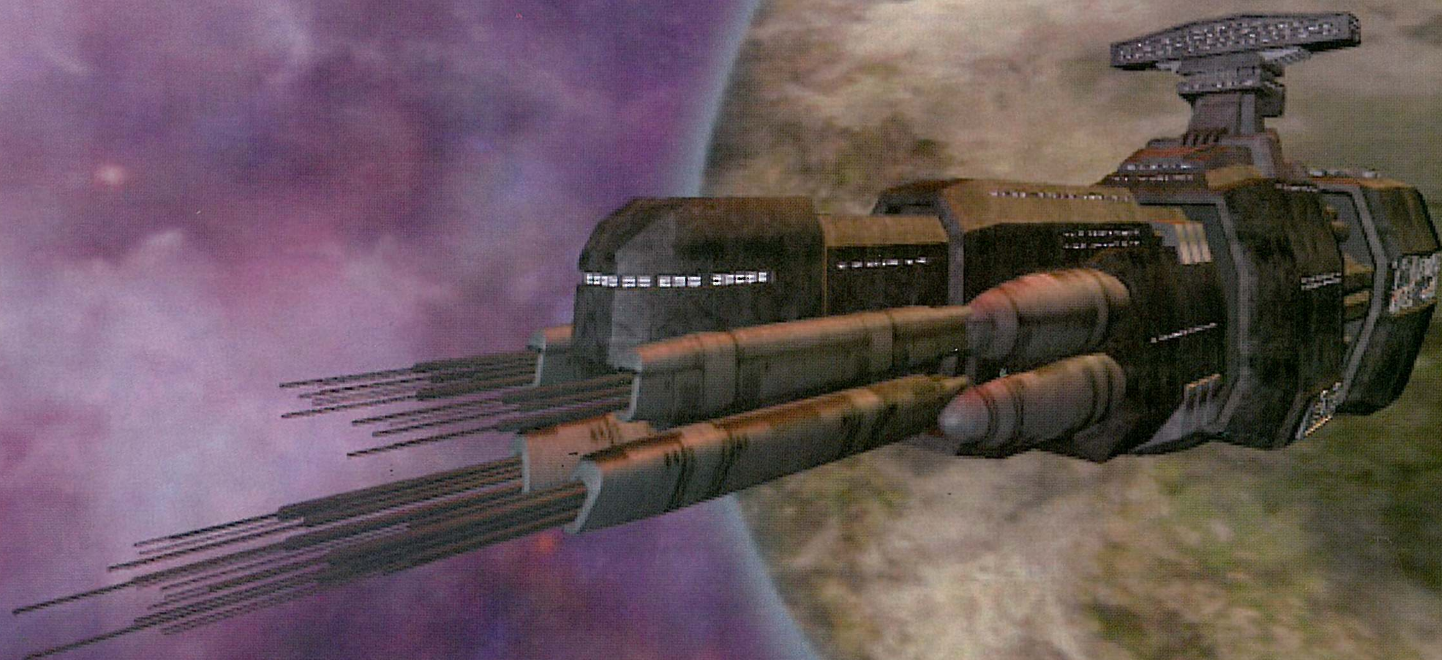
www.anno1503.com







Challenge Everything™
www.eagames.com



STAR ANCESTOR

Format: PC • Producător: OBRAZ Studio • Publisher: N/A • Web: www.starancestor.com • Apariție: 2004

DACĂ EXISTĂ UN GEN DE JOCURI ce suferă chiar mai mult decât celelalte de stagnare, acela este genul FPS. "Nimic nou" este ştampila pe care o putem pune cu uşurinţă pe aproape orice shooter lansat în ultima perioadă, aşa că am fost destul de interesaţi de Star Ancestor, un titlu care încearcă să evadeze din banalitatea în care se zbate genul de mult timp. O poveste captivantă şi emoţionantă, libertate totală de mişcare într-un mediu uriaş şi o experienţă cinematografică, ce ne-am mai putea dori? Doar ca toate acestea să existe cu adevărat în joc.

Eroul din Star Ancestor este căpitanul Corentin Demetrio, unul dintre supravieţuitorii primului contact dintre omenire şi o civilizaţie extraterestră, contact care nu a decurs foarte bine, după cum cu uşurinţă vă puteţi imagina. Conform istoriei jocului, în secolul 23 omenirea şi-a rezolvat cea mai mare parte a conflictelor interne şi a început să se extindă în afara propriei planete, fără a ajunge însă în afara sistemului solar. Asta până când este descoperită o anomalie spaţială care se dovedeşte a fi o poartă spre un sistem îndepărtat, pe care un grup de oameni de ştiinţă şi soldaţi încep să îl exploreze. Cum mai avem încă până vom vedea un contact paşnic între civilizaţii într-un joc, nici nu se pune problema ca locuitorii primului sistem întâlnit să îi primească pe membrii expediţiei cu pâine şi sare, gloanţele şi rachetele fiind, după părerea lor, mult mai potrivite pentru a-şi exprima sentimentele faţă de civilizaţia noastră.

Rolul eroului este acela de a descoperi misterul noului duşman al omenirii şi ne bucurăm să auzim că el nu va fi nevoit să îi omoare pe toţi de unul singur, aşa cum este obiceiul prin jocuri. El va avea alături o echipă întreagă pe care o va putea comanda şi va putea dezvolta diverse relaţii cu personajele controlate de calculator pe care le va întâlni. Se pare că acestea vor alege să îl ajute în anumite condiţii, dar i-ar putea deveni şi duşmani.

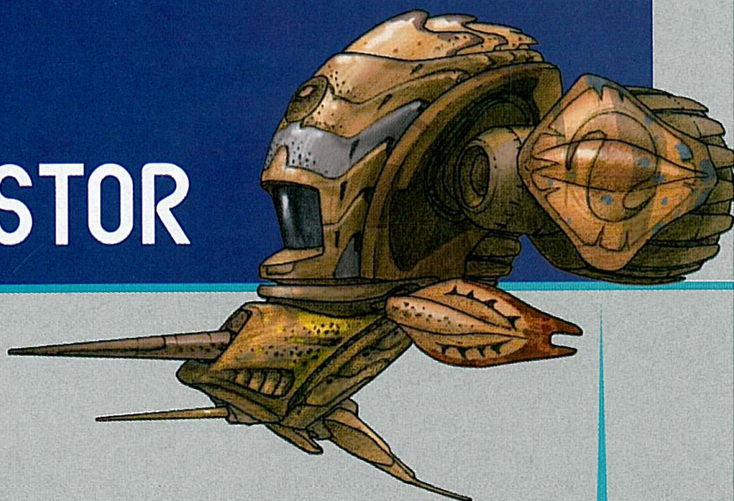
Cele nouă vehicule ne vor ajuta să ne deplasăm prin lumea enormă a jocului, dar sunt dotate şi cu arme, sporind astfel foarte mult numărul de moduri de abordare posibile pentru fiecare misiune. Ceva ce ne-am dori să vedem mai des la acest gen pe care acţiunea repetitivă şi lipsa completă a rejucabilităţii îl face din ce în ce mai puţin interesant în afara multiplayerului. Poate singura parte care nu promite prea mult la Star Lancer este tocmai multiplayerul, care până acum pare să fie un deathmatch foarte obişnuit. Dacă armele din joc ar fi mai puţin obişnuite, iar nivelurile bine gândite, şi acesta va fi probabil interesant, dar deocamdată nu suntem foarte impresionaţi.

Star Ancestor este produs de OBRAZ Studio, un producător francez aflat la prima încercare de a realiza un joc, după ce s-a ocupat până acum mai mult de efecte speciale pentru filme. Curioşi să aflăm mai multe despre această firmă necunoscută şi proiectul lor, l-am contactat pe managerul ei, Fabrice Labouyrie. Entuziasmul cu care vorbeşte acesta despre Star Ancestor şi calităţile lui este atât de mare încât pare chiar exagerat, dar a sfârşit prin a ne molipsi şi pe noi aşa că suntem optimişti în privinţa faptului că acest joc va merita aşteptarea.

Bogdan Bridinel

interviu

DINCOLO DE...
STAR ANCESTOR





Igor Kravtchenko,
Lead Programmer,
OBRAZ Studio

Fabrice Labouyrie,
Manager,
OBRAZ Studio

XPC: Star Ancestor este prima încercare a Obraz Studio de a intra în industria jocurilor. Vă rugăm să ne povestiţi ceva despre proiectele anterioare, membrii echipei şi motivele pentru care aţi ales să faceţi un pas mai departe în domeniul divertismentului digital.

F.L.: OBRAZ Studio este o companie producătoare de jocuri. Tocmai pentru a ne marca apartenenţa la acest domeniu am ales un pion de şah ca simbol al firmei. Dezvoltarea unui joc însă, chiar a unui prototip, este un lucru foarte costisitor. Costisitor din punct de vedere al timpului, energiei şi al banilor. Pentru a finanţa pilotul pentru Star Ancestor ne-am oferit serviciile industriei audio-vizualului. Am luat parte deja la realizarea efectelor speciale într-un număr de filme şi reclame şi suntem implicaţi în mod constant în creaţia 3D. Puteţi vedea un sumar al activităţii noastre la adresa http://www.obrazstudio.com.

Dimensiunea echipei este destul de modestă. Este condusă de Cyril Kravtchenko (Art Director), Igor Kravtchenko (Lead Programmer) şi Fabrice Labouyrie (Manager). Această organizare ne permite să asigurăm coeziunea perfectă cu restul echipei, o comunicare optimă şi abilitatea de a lua decizii foarte rapide pentru proiectele noastre. Cyril şi Igor Kravtchenko conduc realizarea efectivă a jocului. Ei au mulţi ani de experienţă în domeniu şi ceea ce fac este de obicei apreciat.

Cyril este prin formare(şi, mai important, prin sensibilitate) un artist. Este muzician, dar consideră grafica o altă manieră de a se exprima. Puteţi citi un interviu pe care l-a acordat de curând referitor la modul în care foloseşte Lightwave pe site-ul Newtek: http://www.newtek-europe.com/uk/community/lightwave/obraz/obraz_1.html. Igor vine, ca şi Cyril, din domeniul demo-urilor (programe care demonstrează calităţile celor care l-au realizat, nu variante demo de jocuri - n.r.) unde s-a şcolit pe Amiga la vârsta de 12 ani. În ciuda vârstei lui (23 de ani) are deja o experienţă vastă ca programator. În ceea ce-l priveşte pe Fabrice, el are studii în domeniul dreptului şi al marketingului. Rolul lui este axat pe management şi comunicare. Sarcina creaţiei le rămâne lui Cyril şi Igor.

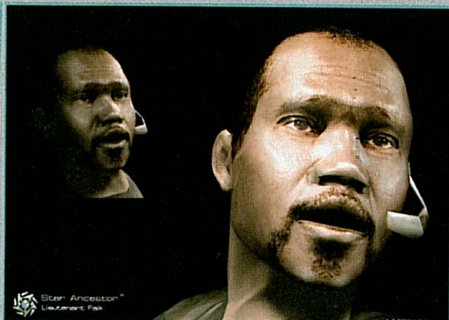
XPC: Termenul "Space Opera" apare foarte frecvent în descrierea pe care o faceţi jocului. Ce găsiţi atât de fascinant la această idee şi de unde provine această pasiune?

F.L.: Termenul "Space Opera" este probabil cel mai bun mod de a descrie Star Ancestor aşa cum ni-l imaginăm noi. Space Opera înseamnă un fundal fantastic, un mediu fascinant, o muzică ce-ţi taie respiraţia, acţiune, atmosferă... emoţie! Toţi cei care lucrează la Star Ancestor au în comun o mare pasiune pentru spectacol. De unde provine? Poate din sângele slav al lui Cyril şi Igor, cine ştie... Pentru a avea o idee mai bună despre ce vorbim, puteţi lua de pe Internet "ToYS, La Valse Des Jouets" or "Incoming Future", toate machimina (mici filmuleţe animate folosind tehnici asemănătoare cu cele din jocuri - n.r.) pe care le-am realizat în trecut.

XPC: Aţi avut vreo sursă de inspiraţie pentru poveste?

F.L.: Sursele noastre de inspiraţie sunt numeroase şi ne este greu să spunem cum s-au născut ideile. Pentru Star Ancestor inspiraţia noastră vine, desigur, din jocuri (Battle Zone 2, Outcast, Rogue Squadron, ...)





sau filme, dar și din benzi desenate (Yoko Tsuno de Leloup), muzică etc... Doream un scenariu dens cu răsturnări de situații, oarecum asemănător cu Dune sau Star Trek. Dar trebuie să rețineți că Star Ancestor este un joc înainte de toate: principala noastră problemă a fost aceea de a concepe un scenariu care să nu micșoreze jucabilitatea sau posibilitatea de a înțelege misiunile.

XPC: Vorbiți despre dimensiuni reale în ceea ce privește mediul din joc, zone de peste 25 kilometri pătrați. Ce ne puteți spune despre timpii de încărcare?

F.L.: Dimensiunile jocului sunt într-adevăr foarte mari. Această caracteristică s-a dovedit necesară pentru nivelul de imersiune pe care doream să-l oferim jucătorului. Dar nu este suficient să ai un univers de mari dimensiuni, trebuie să îl faci să pară și viu. Lumea noastră va fi populată de animale, păsări etc... În privința timpilor de încărcare nu putem fi foarte exacți în acest stadiu. Vor fi comparabili cu cei din alte jocuri de gen.

XPC: Spuneți-ne despre deplasare; ați declarat că există 9 moduri de deplasare și alegerea influențează desfășurarea misiunii. Care sunt cele 9 moduri?

F.L.: Există 10 maniere de a te deplasa: 9 vehicule și pe jos. Pe sol, în aer și în spațiu, jucătorul are de ales între trei tipuri de vehicul: ușor, mediu și greu. Fiecare dintre ele corespunde unui anumit compromis între clasicele scut+arme VS viteză și manevrabilitate. O parte din joc va consta în alegerea celei mai potrivite strategii pentru misiune. Va fi decizia jucătorului ce vehicul să folosească.



XPC: Jocul pe care îl creați este bazat foarte mult pe poveste. Va avea el rejucabilitate?

F.L.: Star Ancestor nu este un joc de strategie. Asta înseamnă că nu intenționăm să concurăm cu produse ca Civilization 2, care este încă jucat după ani și ani. Totuși, după cum am spus, misiunile pot fi terminate în mai multe feluri, în funcție de strategia pe care jucătorul o consideră cea mai potrivită. Poți alege un copter în locul unei nave ușoare, îți poți selecta partenerii cu înțelepciune și să eviți pericolul, să te arunci cu capul înainte și să tragi în tot ce mișcă etc... De asemenea jocul oferă trei niveluri de dificultate. În funcție de gradul de dificultate vei întâlni inamici mai mulți și mai agresivi. Pentru un jucător mediu, în modul singleplayer, estimăm o lungime a jocului de aproximativ 30 ore.

XPC: Se pare că trecutul în cinematografie vă influențează viziunea asupra jocurilor. Vorbiți despre dramatizarea acțiunii jocului, nivel emoțional înalt, acțiune cinematică și multe altele. Puteți comenta asta?

F.L.: Într-adevăr, de mult timp suntem fascinați de spectacolul oferit de filmele de la Hollywood, sau spectacolele de operă. Avem convingerea că adăugarea unui aspect cinematografic jocurilor este ceva ce multe studiouri și-ar putea permite. Cu ustensilele din ziua de azi și experiența noastră (am lucrat deja la numeroase filme) nu am putut ignora acest aspect în Star Ancestor. Așa că am acordat multă atenție realizării unui produs care să respecte regulile audio-vizualului. De exemplu, nu am ezitat să folosim sentimente tipic occidentale și lecții morale pentru a ne atinge scopul.

XPC: Ce părere aveți despre Unreal 2? În ce fel va fi jocul vostru diferit de acesta?

F.L.: Unreal 2 The Awakening are o calitate grafică excepțională, asta este clar. Și cunoștințele de level design, arhitectură, concepția personajelor și performanța motorului grafic sunt dincolo de orice critică. În opinia noastră, aceste aspecte sunt importante, dar nu hotărâtoare în privința nivelului de interes pe care îl va suscita jocul. Alte jocuri mai puțin frumoase și mai puțin puternice decât Unreal 2 ar putea fi mai interesante. Viața jocului este mult prea scurtă iar acțiunea mult prea repetitivă. Star Ancestor propune un număr semnificativ de vehicule în afară de mersul pe jos. Misiunile pot fi rezolvate în mai multe feluri și de aceea vor fi mai interesante. Tipurile de misiuni sunt foarte variate. Jucătorul va putea conduce atacuri alături de camarazi, de unul singur sau va avea misiuni de recunoaștere/infiltrare. De asemenea va trebui să caute personajele esențiale pentru rezolvarea misiunilor (ca în Outcast), să convingă și să recruteze alți luptători (ca în Iron Lord) și multe alte surprize.

XPC: Motorul OZOS pare foarte puternic, dar de pe site am înțeles că nu intenționați să îl vindeți. De ce?



F.L.: Într-adevăr, dar aș vrea să precizez că GAudio, componenta audio a OZOS este deja licențiată și folosită în câteva jocuri. Motorul nu va fi vândut din motive tehnice, în primul rând. Am ales să dezvoltăm un motor propriu pentru că produsele middleware pe care le-am testat nu ne-au mulțumit. Toate aveau avantaje pe care nu le putem nega, dar erau gândite pentru a corespunde unei mari varietăți de cerințe. Multe din specificațiile lor nu ne erau utile, iar altele care pentru noi erau foarte importante nu erau dezvoltate suficient. Așa că am ales să dezvoltăm propriul nostru sistem care să se potrivească exact nevoilor pe care le avem. Totuși, pentru secțiunile pe care considerăm că este inutil să le dezvoltăm singuri, folosim module din alte părți. De exemplu AI-ul este construit folosind PathEngine, dezvoltat de Thomas Young, bazat pe tehnici validate de alte proiecte anterioare ca Outcast 2, Men in Black 2 și SoulBringer. Pentru a oferi spre vânzare un produs trebuie oferit un suport tehnic ce nu se încadrează în actuala noastră strategie de dezvoltare și pe care nu ni-l putem permite. Dacă la un moment dat vom decide să oferim codul sursă, probabil vom face la fel ca în cazul Torque Engine, anume exact așa cum este. Dar deocamdată nu este pe agenda noastră.

XPC: Este suportul pentru HDRI singurul lucru inovator din punct de vedere vizual?

F.L.: Practic nu considerăm HDRI ca fiind inovator în sine. Pur și simplu am acordat o mare atenție algoritmilor care există și modului în care pot fi exploatați în timp real. În zilele noastre mulți producători au aceleași cunoștințe din punct de vedere tehnic, mai ales în domeniul grafic. Adevărata provocare este să exploatezi aceste tehnici la maxim pentru a produce ceva cât de atrăgător posibil din punct de vedere vizual păstrând un proces de producție normal.

XPC: Acordați o foarte mare atenție părții audio a jocului. De ce considerați că este atât de important și ce ne puteți spune despre GAudio?

F.L.: Partea audio este foarte importantă. Oricare ar fi aplicația pe care o dezvolți, ea va avea un impact mult mai bun dacă, atunci când pornești boxele, descoperi o coloană sonoră excelentă. Un cântec de fluier,

trosnetul unui foc de tabără, plânsetul unui copil, aceste sunete pot atinge cu uşurinţă sufletul cuiva, dacă sunt bine folosite împreună cu imagini sugestive. Nici nu putem să ne imaginăm cum ar fi să ignorăm partea audio din Star Ancestor, ar distruge complet dimensiunea de "space opera". Cum ar fi Războiul Stelelor fără coloana sonoră a lui John Williams? Partea audio este indiscutabil esenţială. Din fericire, noi lucrăm cu muzicieni cu o puternică formare clasică, care au realizat o coloană sonoră simfonică bogată capabilă să scufunde jucătorul în universul creat de noi.

GAudio este un motor audio pe care l-am folosit mai întâi pentru a face demo-uri care a crescut în timp într-un produs folosit cu succes de câteva produse comerciale, în special jocuri. Puteţi obţine o variantă demonstrativă la adresa: http://www.obrazstudio.com/gaudio.

XPC: Dacă jocul va avea o mulţime de NPC-uri şi aliaţi controlaţi de calculator, cum intenţionaţi să abordaţi AI-ul? Va fi el scriptat sau bazat pe un sistem decizional mai liberal ca în NOLF2?

F.L.: OZOS foloseşte sistem condus de evenimente şi date. Codul lansat de un eveniment poate fi scris fie folosind clase derivate (ca în NOLF2), fie ataşând dinamic bucăţele de cod. De obicei, programatorii oferă un număr de entităţi noi prin intermediul unui DLL, iar graficienii le configurează. Acest mecanism este considerat ca fiind semi-scriptat şi se potriveşte foarte bine genului nostru de joc.

XPC: Am înţeles că va exista un mod de multiplayer. Acesta va fi cooperativ sau adversarial? Ce moduri de multiplayer plănuiţi? Care va fi numărul maxim de jucători? Va fi modul splitscreen inclus şi în varianta de PC?

F.L.: Modul multiplayer va oferi un mod tipic de deathmatch. Numărul maxim de jucători nu este încă sigur, dar probabil va fi 16. Sigur că modul splitscreen va fi disponibil şi pe PC.



XPC: Care este sistemul care va fi necesar pentru Star Ancestor?

F.L.: Jocul rulează fluent pe un sistem cu Pentium 4 1.5GHz, GeForce 4 şi 256MB RAM. O versiune de XBOX este de asemenea în plan.

XPC: Care este cea mai mare provocare în acest moment?

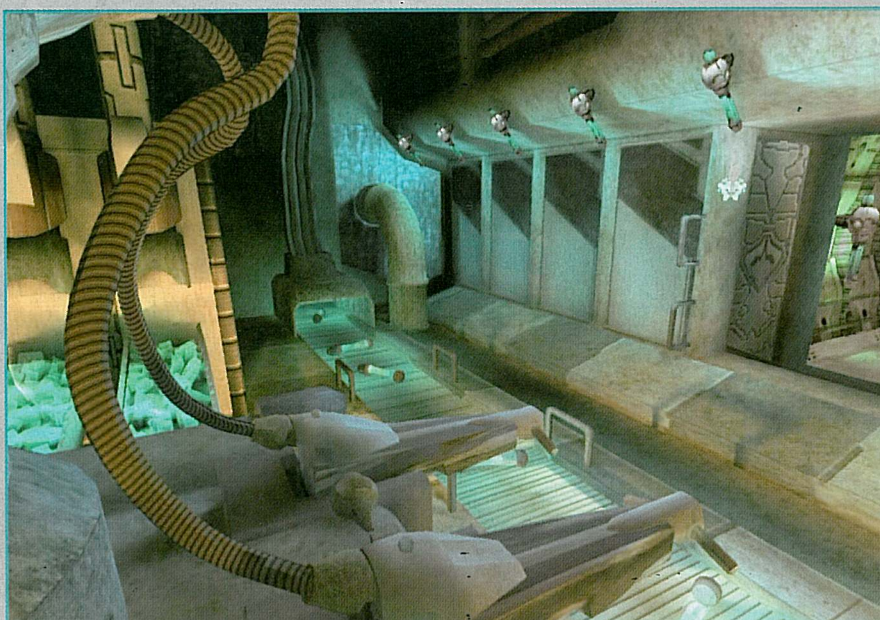
F.L.: Cu siguranţă că este consumul de memorie. Cerinţele actuale de resurse sunt foarte mari şi devine uşor să ocupi toată memoria dacă nu ai măcar 256MB RAM. De fiecare dată când un lucru este adăugat (textură, suprafaţă, algoritm etc.) trebuie să luăm în considerare câtă memorie va consuma şi cum să limităm acest consum. Problema se datorează în principal faptului că memoria a progresat mult mai încet decât viteza procesoarelor.

XPC: Când credeţi că va fi jocul terminat? Intenţionaţi să prezentaţi mai întâi un demo?

F.L.: Star Ancestor va fi lansat în a doua jumătate a anului vitor. Luăm într-adevăr în considerare lansarea unui demo, dar mai multe detalii vom da altă dată.

XPC: Gânduri de viitor?

F.L.: Da, multe, dar sunt într-o stare embrionară şi nu le putem anunţa deocamdată. Aş vrea să adaug că cititorii sunt oricând bineveniţi pe forumul site-ului nostru.



APARENT ÎNAINTE DE A FI UN foarte ușor de uitat film cu Silvester Stallone în rolul principal, Judge Dredd a fost o bandă desenată destul de apreciată în Marea Britanie. Acțiunea acesteia se petrece într-un viitor foarte sumbru în Mega City One, oraș populat de nu mai puțin de 400 de milioane de oameni și cu cea mai mare rată a criminalității de pe planetă. Pentru a putea face față, sistemul judiciar a fost simplificat la maxim, dreptatea fiind împărțită de oameni care sunt atât polițiști cât și judecători, iar verdictele lor se dau și se pun în aplicare pe loc. Dredd este cel mai dur și mai respectat dintre ei, dar (spre deosebire de film) nu urmează orbește legea și nu este convins că acest sistem este cel mai bun posibil.

Subiectul pare făcut pentru un joc de acțiune și a și existat o tentativă în această direcție, dar rezultatul a fost un joc mai slab chiar decât filmul. Cei de la Rebellion Software, nemulțumiți de ce s-a făcut până acum cu acest subiect și îndrăgostiți de titluri care conțin cuvântul "versus" (ei au produs și primul Alien vs. Predator), au cumpărat revista 2000AD și au obținut astfel drepturile pentru numeroase benzi desenate, printre care și Judge Dredd. Pe baza sa vor produce un joc și două filme ce vor fi realizate în paralel.

Personajul negativ principal din joc va fi dușmanul de moarte al lui Dredd din banda desenată, Judge Death, un macabru vizitator dintr-un univers paralel. El face parte dintr-un grup de judecători morți care au decis că toate crimele sunt comise de cei vii și intenționează să rezolve problema distrugând tot ce este viu. Trebuie să fie o metaforă pe aici, dar nu sunt foarte sigur ce vrea să zică. Oricum, important de reținut este că Judge Death este deja mort și, în consecință, nu poate fi ucis.

Trecând la jocul efectiv, acesta va fi un FPS destul de obișnuit, dar cu un univers ceva mai complex care conține și oameni nevinovați, nu numai răufăcători care trebuie eliminați. Pedepsele care vor fi aplicate vor trebui să fie corecte, altfel Dredd poate fi arestat la rândul lui. Vom avea la dispoziție un arsenal inspirat de banda desenată în care cel mai bun prieten al judecătorilor este Law-Maker, un pistol cu mai multe tipuri de muniție ce trebuie alese în funcție de circumstanțe. În multiplayer vor fi disponibile mai multe variante, printre care se pare că unul va pune o echipă de judecători în fața uneia de rebeli, iar altul va avea un jucător în rolul lui Judge Death, iar ceilalți trebuie să îl omoare pentru a-i lua locul.

Numele nu inspiră prea multă încredere, dar tot ce știm până acum ne face să sperăm că jocul va fi totuși unul interesant.

Bogdan Bridinel

DATA APARITIEI: : N/A

PRODUCĂTOR:	REBELLION
PUBLISHER:	VIVENDI
WEB:	WWW.REBELLION.CO.UK

ACTIUNE

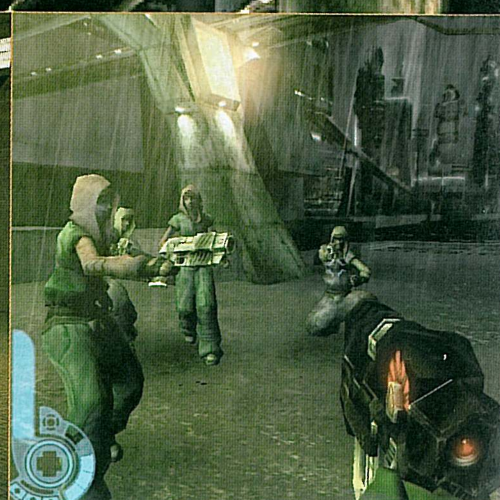
JUDGE DREDD VS. JUDGE DEATH

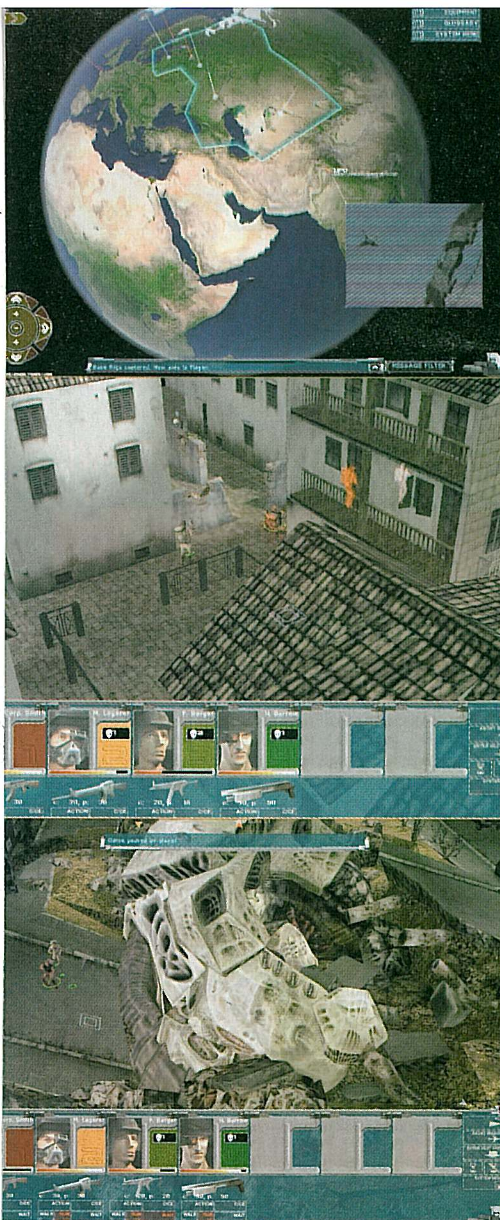
DACA AR FI LUMINOS VIITORUL NU AR MAI FI INTERESANT

"SUBIECTUL PARE FACUT PENTRU UN JOC DE ACTIUNE"









DATA APARIȚIEI: VARA 2003

- PRODUCĂTOR: ALTAR INTERACTIVE
- PUBLISHER: CENEGA
- WEB: WWW.UFO-AFTERMATH.COM

STRATEGIE

UFO: AFTERMATH

SUNT MICI, GRI, AU OCHII NEGRI ȘI VOR SĂ NE EXTERMINE

CEHII DE LA ALTAR INTERACTIVE s-au decis să continue celebra serie X-COM, păstrând cel puțin conceptul de luptă tactică împotriva extratereștrilor, dacă nu și numele (deși, dacă vă aduceți aminte, varianta europeană a anticului titlu de la Microprose purta numele de UFO: Enemy Unknown; cea americană se numea X-Com: Enemy Unknown).

Extratereștrii vin din nou și se pare că sunt la fel de gri pe cât ni i-am imaginat în jumătate de secol de literatură SF. O navă imensă lansează spori pe orbită, iar înmulțirea lor face ca lumina să nu mai ajungă pe pământ. Această perioadă poartă numele de "Twilight", după care urmează "Nightfall", cea în care sporii cad pe Pământ și omoară mare parte din populația globului. Puținii supraviețuitori rămași trebuie să lupte din răsputeri împotriva amenințării extraterestre. Nu e chiar o povestire de premiul Hugo, dar oricum este mai interesantă decât multe alte intrigi SF pe care le-am întâlnit până acum în jocuri.

Ca și Microprose cu X-COM Apocalypse, Altar Interactive a luat decizia riscantă să nu urmeze sistemul turn-based clasic, ci să implementeze un sistem de ture simultane, care teoretic ar trebui să combine tot ce este mai bun în RTS și TBS. Personal aș fi preferat sistemul din Jagged Alliance, dar voi aștepta să văd abordarea cehilor.

În partea strategică a jocului trebuie să vă gestionați forțele, administrând bazele de pe întreg globul și făcând față conflictelor cu extratereștrii cei gri și alți mutanți. Bazele pot fi de trei tipuri: Research, Military și Biomass Repulsion. Acestea din urmă sunt foarte importante, pentru că scopul final este să curățați întreg pământul de mucilagiile extraterestre.

Ca și în X-COM însă, luptele directe cu extratereștrii sunt cel mai interesante și, în plus, permit soldaților pe care îi controlați să devină mai experimentați și să se specializeze ca sniperi, doctori, etc. Fiecare bătălie are loc pe un teren generat aleator și nu bazat pe un template predefinit, ceea ce face ca nici o confruntare să nu fie identică cu cea de dinainte. Peisajul 3D real-time nu arată la fel de bine ca scenele prerenderizate din alte jocuri, dar îl prefer ca atare. Singura dezamăgire la momentul actual sunt portretele soldaților și modelele de arme, care arată groaznic. Folosirea unor imagini 2D prerenderizate ar fi fost mult mai inspirată.

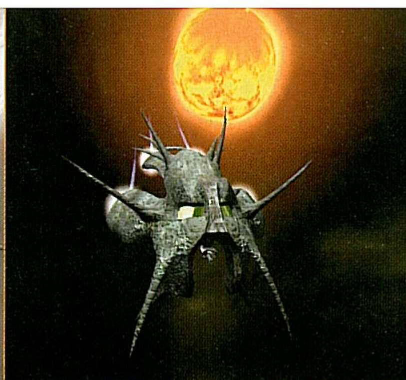
Pentru a avea o imagine completă ar mai fi nevoie să știm câte ceva despre AI-ul inamicilor, însă producătorii nu s-au aventurat să afirme nimic despre acest aspect, astfel că nu putem decât să sperăm la un adversar artificial competitiv. Un mod multiplayer extratereștri împotriva oamenilor ar fi fost și el interesant, dar presupun că deja cer prea mult.

Urmează o vară fierbinte pentru fanii jocurilor turn-based.

Adrian Dorobăț

"FIECARE BATALIE ARE LOC PE UN TEREN GENERAT ALEATOR SI NU BAZAT PE UN TEMPLATE PREDEFINIT, CEEA CE FACE CA NICI O CONFRUNTARE SA NU FIE IDENTICA CU CEA DE DINAINTE"



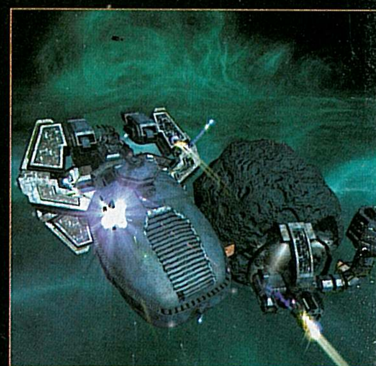




ACTIUNE

X2- THE THREAT

UN POSIBIL CONCURENT PENTRU FREELANCER



- PRODUCĂTOR: EGOSOFT
- PUBLISHER: N/A
- WEB: WWW.EGOSOFT.COM

DATA APARITIEI: N/A

"CEA MAI MARE NAVA DIN JOC ARE PESTE UN KILOMETRU SI JUMATATE LUNGIME"

X-BEYOND THE FRONTIER ESTE singurul joc de succes al nemților de la EgoSoft, de aceea se poate spune cu destul de mare certitudine că s-au specializat în simulatoare spațiale. Jocurile adventure de dinainte nu au avut foarte mare succes nici pe tărâmurile teutone, așa că nu merită menționate. Universul X însă s-a dovedit cu priză la public, de aceea, după un add-on destul de fad (X-Tension) în 2000, iată că trei ani mai târziu suntem "amenințați" cu X2, cu nume de cod The Threat.

Dacă în X-Beyond the Frontier jucătorul intra în rolul pilotului Kyle Brennan, care ajunsese pe căi necunoscute în colțul opus al universului față de Pământ și încerca să se întoarcă acasă, fiind pe rând negustor, vânător de recompense și mercenar, în X2-The Threat avem de-a face cu un pilot indigen universului X, un soi de tâlhar amabil care este prins în timp ce încerca să fure o navă și trimis către o planetă închisoare. Pe drum însă soarta intervine, întruchipată de Ban Danna (un erou ce jucase un rol destul de important și în primul X) care îl ia pe jucător sub aripa sa protectoare și îi demonstrează că este mai bine și mai frumos să te pui în slujba societății decât să îți pierzi viața ca miner pe o planetă-închisoare. Evident, în cele din urmă, el va trebui să salveze universul de la o nouă amenințare - extratereștrii Khaak - la fel cum, cu ani în urmă, Kyle Brennan învinsese rasa Xenon.

Comparația cu Freelancer este inevitabilă și la prima vedere jocul pare ceva mai vast: peste 100 de sectoare, fiecare echivalentul unui sistem solar, cu o stea sau mai multe, câteva planete, fabrici și stații spațiale. Populația este compusă din mai multe rase și veți descoperi, poate cu surprindere, că ceea ce în Freelancer era un minereu (Boron), în X2 este un inamic. Dincolo de asta, există 8 tipuri de nave (passenger transport, cargo ship, fighter small/medium/heavy, corvette, battleship, carrier), iar fiecare rasă din joc are cel puțin o versiune din fiecare. Evident că oricare dintre ele poate fi cumpărată și pilotată. Cea mai mare navă din joc are peste un kilometru și jumătate lungime iar unele nave, cum sunt corvette și carrier pot căra chiar alte nave mai mici în interiorul lor.

Un mare plus față de Freelancer, în opinia multora, este comerțul dinamic. Disponibilitatea unor mărfuri într-un anumit sistem va afecta prețul lor, iar prețurile se vor schimba și singure în timp. X2-The Threat va avea chiar și un sistem de scriptare integrat care vă va permite să personalizați AI-ul navelor aliate și să creați acțiuni cum ar fi un convoi de cargo ships care se duc singure să cumpere anumite mărfuri, dintr-un anumit sistem, la un anumit preț. Convoiul poate fi însoțit de nave protectoare al căror comportament poate fi de asemenea scriptat. Nu luați cursuri de programare încă, pentru că jocul va avea numeroase scripturi predefinite.

Lupta va fi și ea mai complexă, înglobând elemente de RTS și confruntări între sute de nave, chiar dacă puteți aborda oricând lupta la nivel first-person, ca în BattleZone. Grafic vorbind, X2 este mai puțin atractiv decât Freelancer, deși tehnologic este mai avansat, ceea ce este o surpriză. Dar nemții lucrează la The Threat doar de trei ani. Mai au încă până să îi ajungă pe cei de la Digital Anvil. Sperăm însă că nu va mai dura încă trei ani până la apariția jocului. Momentan X2-The Threat este în faza beta, dar producătorii nu se aventurează să anunțe o dată finală pentru lansare.

Adrian Dorobăț







STRATEGIE

ETHERLORDS 2

MAI RPG, MAI CURAT, MAI USCAT

DATA APARITIEI: N/A

- PRODUCĂTOR: NIVAL
- PUBLISHER: STRATEGY FIRST
- WEB: WWW.ETHERLORDS.COM

"NIVAL A STUDIAT CU ATENTIE CRITICILE ADUSE DE PRESA SI JUCATORI"

CU SIGURANȚĂ CĂ CEA MAI DE succes companie producătoare de jocuri din estul Europei este Nival. Poate că cel mai de cunoscut joc produs în această defavorizată parte a planetei este Serious Sam, dar Croteam a rămas încă la stadiul de echipă de mici dimensiuni, în timp ce Nival are deja peste 100 de angajați care lucrează la mai multe proiecte diferite. De curând a fost terminat RTS-ul Blitzkrieg, în timp ce Etherlords 2 și Silent Storm, o combinație de tactică și RPG, sunt și ele pe drum.

Etherlords a fost primul joc Nival care s-a bucurat de succes pe scară largă, combinația dintre partea strategică în genul Heroes of Might and Magic și sistemul de vrăji bazat pe cărți asemănător cu cel din Magic the Gathering dovedindu-se una câștigătoare. Din acest motiv, producătorii nu încearcă să aducă schimbări radicale, ci doar să îmbunătățească elementele care scârțâiau în primul joc. Ce-i drept, se trâmbițează o spectaculoasă apropiere de genul RPG, dar aceasta nu constă decât într-un lucru despre care putem spune cu toată sinceritatea că ar fi trebuit să fie acolo încă de la început, anume eroi permanenți pe parcursul campaniei. În jocul original, de fiecare dată trebuiau recrutați eroi noi și dezvoltați cu destul efort pentru a fi pierduți apoi la sfârșitul misiunii.

Cu aceeași sinceritate vom spune însă că Nival a studiat cu atenție criticile aduse de presă și jucători, pe care îmbunătățirile promise le reflectă foarte bine. Un sistem de vrăji modificat care nu mai cere atâtea călătorii înainte și înapoi, mod de multiplayer cu mai multe opțiuni, noi vrăji care pot muta creaturile în alte planuri existențiale și noi inamici, niveluri de dificultate mai echilibrate, totul pare destul de promițător.

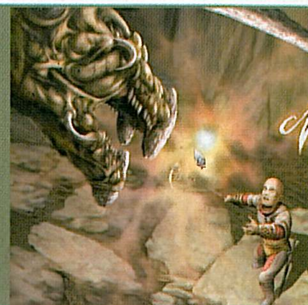
Povestea se petrece la ceva timp după cea din primul joc și este legată de apariția unei noi rase misterioase și continuul conflict dintre cele patru care există deja, conflict care nu încetează, deși este lipsit de sens. În fiecare dintre cele cinci campanii eroul va fi însărcinat cu rezolvarea misterului, care va fi clarificat însă abia la sfârșit. Ce este interesant este că ordinea campaniilor este invers cronologică, ceea ce pare, cel puțin în teorie, a fi premisa unei povești cu adevărat interesante. Cine a văzut filmul "Memento" înțelege de ce.

Nici nivelurile în sine nu vor fi liniare, fiecare va avea un număr de misiuni secundare care pot fi ignorate, deși pierderea experienței pe care o oferă va face jocul mai dificil. Din punct de vedere grafic nu se remarcă prea multe noutăți, vederea în modul strategic este acum mult mai apropiată de sol, pentru a sublinia caracterul mai personal al aventurii și vor fi vizibile unele efecte ale vremii, ca ploaia și ninsoarea. N-aș vrea să repet ceva ce se spune pe una din paginile alăturate, dar n-am ce face: vin vremuri bune pentru pasionații de jocuri pe ture.

Bogdan Bridinel



MISTMARE



Un RPG cu un concept original si actiune clasica

Producator
Arxel Tribe
Arxel Tribe este o firmă care a ales drumul riscant şi controversat de a fi în acelaşi timp şi producători şi publisheri de jocuri. Primul lor proiect, Gladiators: Galactic Circus Games s-a bucurat de un succes binemeritat, atât în Europa cât şi peste ocean. Mistmare este primul joc care va fi publicat de ei şi este creat de Sinister Systems, o companie nou creată, a căror principală realizare până în acest moment este GOSH (Game Operating System for Hackers), un sistem de operare care este în acelaşi timp un emulator pentru un sistem al viitorului, care permite virtualizarea codului sursă şi un mediu de dezvoltare pentru jocuri. Recunoaştem deschis că n-am înţeles ce vor să spună, însă ştim sigur că puteţi transfera GOSH (orice ar fi el) de la www.sinistersystems.com.

INTERACTIUNE
- univers de dimensiuni foarte mari, arsenal imens de arme şi obiecte acordate aleator
- peste 80 de personaje cu care se poate interacţiona
- 35 de monştri unici, cu AI specific care se adaptează jucătorului
- management al timpului

DATA APARITIEI: Aprilie 2003
- PRODUCĂTOR: SINISTER SYSTEMS
- PUBLISHER: ARXEL TRIBE
- DISTRIBUITOR: N/A
- WEB: HTTP://MISTMARE.ARXELTRIBE.COM

MISTMARE MI S-A PĂRUT UN JOC CE merită tot interesul încă din primul moment în care a fost anunţat. O istorie paralelă în care Inchiziţia încă mai domneşte şi în zilele noastre, magie liturgică bazată pe sunet, o ceaţă misterioasă care acoperă o bună bucată din Terra, o mulţime de idei originale mulate pe o acţiune destul de asemănătoare cu cea din Morrowind. Toate acestea vin de la o companie independentă, plină de entuziasm, şi trebuie spus că majoritatea surprizelor plăcute pe care le-am avut de-a lungul timpului au venit tocmai de la acest gen de firme.

Apariţia unui demo mi-a alimentat curiozitatea şi m-am avântat cu forţe proaspete în lumea jocului.

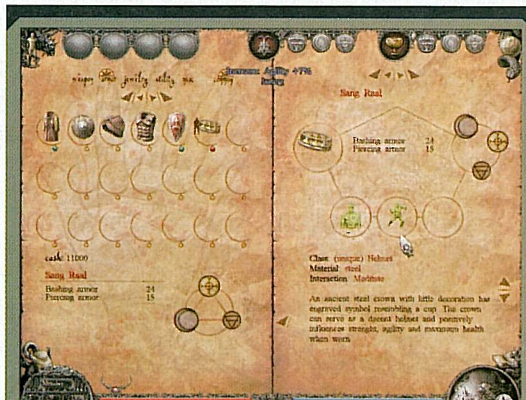
> **"EXPERIENTA DE JOC VA FI FOARTE DIFERITA DE LA JUCATOR LA JUCATOR."**

Primele impresii au fost pozitive: Sinister Systems a achiziţionat motorul Lithtech de la Monolith şi l-a pus la muncă serios. Jocul arată bine şi are o atmosferă foarte potrivită cu povestea jocului: oraşul din demo, care nu este locul unde începe acţiunea din Mistmare, ci locul în care veţi ajunge cândva pe la nivelul 4, este colorat într-o gamă gri-maron, cu o arhitectură medievală încâlcită: străzi strâmte şi case cu intrări greu de dibuit uneori. Restul personajelor îşi văd de treburile lor, liniştite. Ca şi personajul meu, NPC-urile sunt lipsite parcă de personalitate, vizual vorbind, dar trec acest lucru cu vederea, pentru că, imediat ce apăs Escape, mă pierd în complexitatea sistemului RPG ce susţine acest joc: trei sfere de influenţă (lunară, solară şi telurică) cu care personajul are trei tipuri de relaţii (afinitate, focus şi rezistenţă), influenţează cele două aspecte (spiritual şi fizic), din această ecuaţie rezultând atributele de bază. Adăugaţi un aliniament (lawful, neutral, chaotic), o duzină de abilităţi, stiluri de luptă şi numeroase vrăji şi veţi obţine o imagine ce pare un AD&D psihedelic. Nu ştiu alţii cum sunt, dar pe mine această complexitate m-a încântat foarte mult, pentru că îmi dă certitudinea că experienţa mea de joc va fi foarte diferită de a altora.

Am explorat în continuare interfaţa, copleşit de multitudinea de cifre şi detalii greu de asimilat dintr-o dată, apoi am plecat prin oraş. Am remarcat imediat un mare minus al jocului: sistemul de control al personajului, bazat pe o schemă rotaţională desprinsă parcă din Resident Evil. Camera nu este nici ea pe gustul meu, dar măcar are mai multe moduri de "utilizare" şi cu câteva mici repoziţionări din când în când este chiar funcţională. Personajul se poate deplasa şi dacă daţi click dreapta în direcţia dorită, dar acest mod este uneori chiar mai iritant decât mişcarea din taste. Din fericire, jocul are o hartă in-game foarte bine pusă la punct, cu principalele obiective marcate cu simboluri pe care le puteţi selecta şi comanda personajului să meargă singur până în punctul respectiv. Conversaţiile sunt parţial vorbite şi destul de lungi, iar sistemul de comerţ este cel clasic din orice RPG care se respectă. Jurnalul, care nu ar trebui să lipsească din orice RPG care se respectă, îşi face şi el datoria cu brio.

Ieşit din oraş am avut parte de prima luptă. A fost destul de similară cu modul în care funcţionau confruntările în Gothic, dar nu aveţi totuşi atât de mult control asupra mişcărilor personajului. Pe de altă parte nu este nici un click&fight ca în Diablo, deşi, în confruntările banale, acţiunea se poate reduce la aşa ceva (doar dacă sunteţi leneşi şi nu vreţi să vă complicaţi). În principiu, tastele de mişcare devin modificatori pentru desfăşurarea luptei (attack, defend, retreat etc.). Doar strafe-urile mai sunt folosite pentru mişcare, dar acum rotesc personajul în jurul inamicului selectat. Monştrii au murit cam prea repede pentru cât de înspăimântători păreau, totuşi. Demo-ul se termină şi el foarte repede şi nu face decât să sporească dorinţa de a juca jocul. Cam asta este şi ideea, dacă nu mă înşel. Măcar nu mai este mult de aşteptat până ce va apărea versiunea finală.

Adrian Dorobăţ

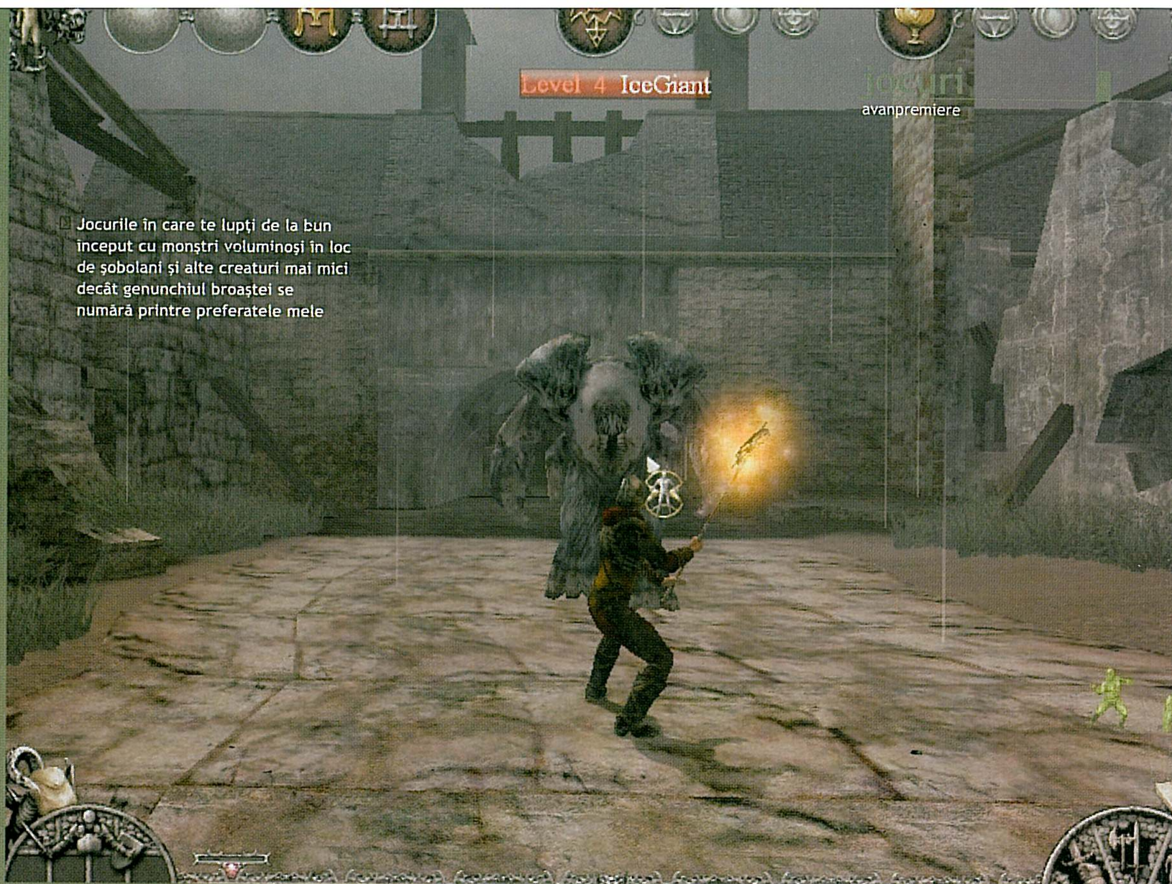


SCHIMBAREA LA INTERFATA

Este uimitor cât de mult poate să însemne grija pentru detaliu în impresia pe care o face un joc. Interfaţa din Mistmare ar merita un premiu, cel puţin pentru grafică, dacă nu şi pentru funcţionalitate. Un concept de design gotic, cu pictograme detaliate pentru obiectele din joc şi o grafică excelentă pentru restul reprezentărilor, puntea vizuală dintre jucător şi acţiunea din joc vă va face să pierdeţi minute în şir admirând micile amănunte şi va face ca lungile perioade petrecute în afara lumii din Mistmare să fie chiar plăcute.

ACTIUNE/RPG

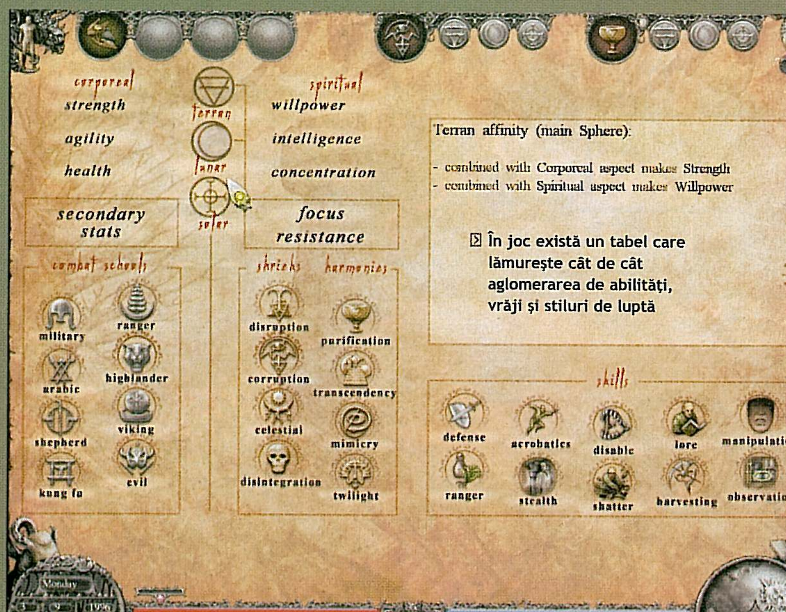




Jocurile în care te lupți de la bun început cu monștri voluminoși în loc de șobolani și alte creaturi mai mici decât genunchiul broaștei se numără printre preferatele mele



Lupta poate fi semi-automată sau controlată pe de-a întregul de jucător. Este la latitudinea voastră cum abordați confruntările



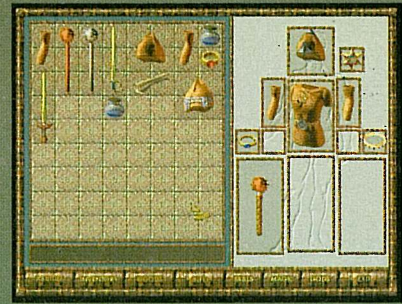
În joc există un tabel care lămurește cât de cât aglomerarea de abilități, vrăji și stiluri de luptă


Trecerea timpului este un element important în joc și este reprezentată vizual prin ciclul zi-noapte. Ba chiar veți putea vedea cum plouă sau cum ninge



Arborele conversațional poate fi destul de stufos uneori, și este doar parțial vorbit. Țineți ochelarii de citit la îndemână

Stilul naiv se potrivește destul de bine jocului în cea mai mare parte, dar creaturile și eroul arată cam ciudat



RPG

Am fost asigurați că efectele vrăjilor vor fi mult îmbunătățite în varianta finală

Stilul arhitectonic al orașelor are diverse influențe, de la Japonia medievală până la Africa

Modul în care arată orașele este cel mai reușit aspect al jocului din punct de vedere vizual

SPELLS OF GOLD

DIABLO+ELITE? CINEVA TREBUIA SA O FACA SI PE ASTA.

INTERACTIUNE

- asemănător cu Diablo, dar cu o componentă de comerţ foarte dezvoltată şi acţiune neliniară
- dimensiuni extraordinare: peste 2000 de obiecte, 30 de lumi şi 9 şcoli de magie, fiecare cu numeroase vrăji la dispoziţie

PE PARCURSUL TIMPULUI, CLONELE de Diablo au venit cu multe idei de a îmbunătăţi reţeta originalului, fie adăugând noi componente, fie dezvoltând mai mult una dintre ele. Dungeon Siege are strategie, Nox are acţiune, Divine Divinity este mai RPG decât altele şi tot aşa. Ei bine, Spells of Gold este un fel de Diablo în care poţi face comerţ între mai multe oraşe, la fel cum în Elite poţi face între planete. La un moment dat trebuia să se gândească cineva şi la asta.

> "FIRUL PRINCIPAL AL POVESTII ISI FACE APARITIA DESTUL DE TARZIU SI ESTE LEGAT DE UN NUMAR DE PORTALURI CE LEAGA MAI MULTE LUMI INTRE ELE".

DATA APARITIEI: 27 IUNIE 2003

- PRODUCĂTOR: JONQUIL
- PUBLISHER: BUKA
- DISTRIBUITOR: N/A
- WEB: WWW.BUKA.COM



COMERT

Fiecare oraş din joc produce unele bunuri şi are nevoie de altele, găsirea celor mai profitabile rute fiind importantă în cazul în care vă axaţi pe partea comercială. Drumul are o anumită durată, iar o parte din bunuri sunt perisabile, aşa că şansele de a obţine profit trebuie calculate bine înainte de a cumpăra un anumit lucru. Bunurile de vânzare se încarcă în sacul magic care este, în mod ciudat, separat de inventarul în care se pun armele, armurile şi alte obiecte.

Introducerea este foarte abruptă şi constă într-un text care te anunţă că eşti orfan crescut de un negustor şi după moartea acestuia îi poţi lua locul pentru că ai moştenit cel mai important obiect pentru această profesie, un sac magic foarte încăpător. Ţi se mai aruncă în faţă câteva nume rezultate din extragerea aleatoare de litere dintr-o pălărie - Monroke, Lokatrienn, Vaion, şi eşti trimis pe drumul tău, să te descurci cum poţi.

La început totul este destul de standard, poţi vorbi cu locuitorii oraşului, de la care însă nu vei afla mare lucru, poţi face cumpărături sau explora zonele exterioare. Această din urmă activitate este destul de riscantă, dat fiind că la fiecare oraş din joc are un comitet de întâmpinare la poartă compus din tâlhari aproape imposibil de bătut cu un personaj de primul nivel. Obişnuit cu fragilii goblini sau scheleţi din orice RPG, am fost şocat atunci când primul bandit întâlnit mi-a ucis personajul cu o singură lovitură. Din fericire, aceştia pot fi plătiţi sau de-a dreptul evitaţi până ce personajul mai capătă ceva experienţă.

Căi de a creşte în putere sunt multe, există comercianţi ce oferă arme şi armuri, profesori ce învaţă abilităţi şi vrăji, temple în care ne putem ruga zeilor şi putem acumula experienţă ducând la îndeplinire sarcini date de personajele din joc. Cu oraşe atât de îndepărtate şi drumuri pline de bandiţi, cineva care poate duce o scrisoare este răsplătit destul de bine. Eroul nu este limitat la o singură clasă ci poate avansa în oricare din cele trei (luptător, vrăjitor, comerciant) în funcţie de ce face. De asemenea, el are o relaţie personală cu ceilalţi, care poate fi îmbunătăţită dacă le oferă ajutorul. În funcţie de fapte i se schimbă şi karma, element de care ţin cont NPC-urile atunci când decid cum să reacţioneze într-o anumită situaţie.

Firul principal al poveştii îşi face apariţia destul de târziu şi este legat de un număr de portaluri ce leagă mai multe lumi între ele. Lumile se împart în mai multe tipuri din punct de vedere arhitectural cel puţin, dar alte diferenţe foarte vizibile nu sunt. Fiecare oraş are doar câteva clădiri, aşa că este foarte important să călătoreşti pentru a găsi profesori mai buni şi ghilde în care să te înscrii, dar sentimentul de explorator se cam pierde după partea de început.

Decizia de a include un număr atât de mare de lumi nu mi se pare atât de bună, este greu de crezut că cineva va juca atât de mult doar pentru a termina jocul, dat fiind că experienţa este în esenţă foarte repetitivă. Sigur, în varianta finală va fi mai multă variaţie iar povestea ar putea merita urmărită, dar nu şi în cazul în care, pentru a ajunge la final, vor fi necesare peste 30-40 de ore de transportat cârnaţi şi luptat cu bandiţi. Un număr mai redus de lumi mai complexe şi mai bine individualizate nu ar strica, iar o poveste ceva mai concentrată ar ţine mai bine atenţia trează, faţă de momentul actual în care este foarte uşor să-ţi uiţi scopul principal.

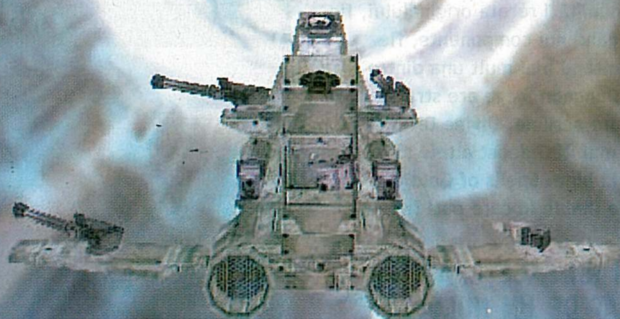
Nu pot să închei înainte de a preciza că versiunea testată este una alfa, deci foarte diferită de cea finală. Poate puţin cam neoriginal, cu un motor grafic destul de învechit, Spells of Gold merită totuşi urmărit şi ar putea să merite şi jucat dacă mai evoluează înainte de data de lansare.

Bogdan Bridinel

PRODUCATOR: JONQUIL SOFTWARE

Să capeţi informaţii despre Jonquil Software nu este foarte uşor, mica firmă nu are nici măcar un site oficial. Fondată în 1996, echipa a numărat la început doar doi oameni, crescând într-un ritm ce poate fi calificat drept vertiginos până la numărul actual de cinci angajaţi. Doar faptul că un număr de alţi cinci oameni au mai participat temporar la dezvoltarea jocului justifică titlurile de lead artist şi head programmer pe care şi le arogă Vilur Shakirov, respectiv Sergei Videneev, altminteri am fi înclinaţi să spunem că "singurul programator" şi "unicul artist" sună mai potrivit. Sediul Jonquil Sofware este în Birsk, un oraş din Urali de care nu am putea spune că am auzit vreodată. Ce şanse are o echipă atât de mică într-o industrie atât de dură rămâne de văzut, dar faptul că jocul se află în producţie de doi ani arată cel puţin că nu renunţă uşor. De asemenea, Jonquil a semnat un contract de distribuţie cu publisherul rus Buka Entertainment, cunoscut mai ales pentru simulatorul de zbor Echelon.





La Freelancer se lucrează de şase ani de zile. Suntem siguri că vreţi să ştiţi dacă a meritat aşteptarea. Ei bine, citiţi şi veţi afla.

PREŢ: 48.5EUR • PRODUCĂTOR: DIGITAL ANVIL • PUBLISHER: MICROSOFT • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION WEB: WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/FREELANCER

FREELANCER

Întregul univers vă aşteaptă

INTERACTIUNE

- peste 30 de nave pilotabile
- peste 40 de sisteme solare de explorat
- peste 40 de tipuri de mărfuri pentru comerţ
- 50 de facţiuni cu diferite relaţii diplomatice între ele

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 500MHz
- **Memorie:** 64MB
- **Video:** 8MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 128
- **LAN:** 8
- **MODEM:** 56K

Există cheat-uri care funcţionează în multiplayer iar utilizarea lor face ca serverele să fie instabile.

PASIONAŢII DE SIMULATOARE

spaţiale sunt foarte cusurgii şi capricioşi, de aceea este foarte greu să îi impaci. Ca orice public de nişă, de altfel. Oricum, toţi aşteptau cu sufletul la gură Freelancer şi o parte au fost inevitabil dezamăgiţi. Freelancer este un space sim doar dacă este privit superficial. Zgâriaţi-i suprafaţa şi dedesubt veţi găsi un RPG science-fiction. Este un titlu care se adresează unui public mult mai larg şi de aceea este construit ca atare, încercând să împace gusturile tuturor. Şi surprinzător, în cea mai mare parte reuşeşte.

EPOPEE SPAŢIALĂ

Nu vă voi plictisi cu detaliile poveştii, care se înfăşoară pe clişee de mult stabilite în jocuri (eroul care scapă ca prin minune din ghearele morţii şi îi ia viaţa de la zero, eroina capabilă şi cu nasul pe sus de care se va îndrăgosti inevitabil, artefacte misterioase şi răsturnări de situaţie mai mult sau mai puţin previzibile), dar vă voi spune că este suficient de solidă şi interesantă pentru a susţine jocul ca o adevărată coloană vertebrală.

Ceea ce merită apreciat însă este că în tradiţia GTA şi Mafia, nu sunteţi obligaţi să urmaţi firul principal al intrigii, ci vă puteţi pierde într-o puzderie de misiuni secundare, care pe lângă că oferă diversitate acţiunii, adaugă semnificativ la timpul de joc şi vă permit să abordaţi următoarea misiune principală atunci când credeţi că sunteţi pregătiţi. Au existat şi critici care s-au grăbit să afirme că misiunile secundare nu sunt suficient de diverse. Nu pot nega că nu sunt construite pe acelaşi calapod - du-te "acolo" (înlocuiţi după caz cu "la dracu'n praznic") şi fă "asta" - dar varietate există: uneori trebuie să lichidaţi pe cineva, alteori să îl capturaţi viu, alteori să recuperaţi un obiect. Veţi avansa apoi la distrus obiective mai mari decât navele (posturi de observaţie, platforme militare, depozite spaţiale) şi tot aşa până ce jocul se va termina în sfârşit. Care sfârşit va fi undeva după 30-40 de ore efective de joc, un timp mai mult decât satisfăcător dacă este să comparăm cu alte titluri din ultima vreme.

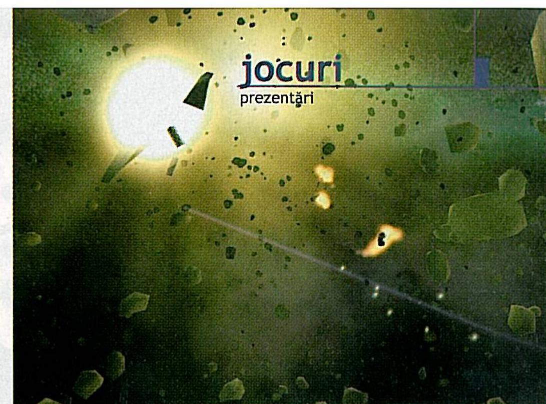
CU MASCĂ, FĂRĂ MASCĂ

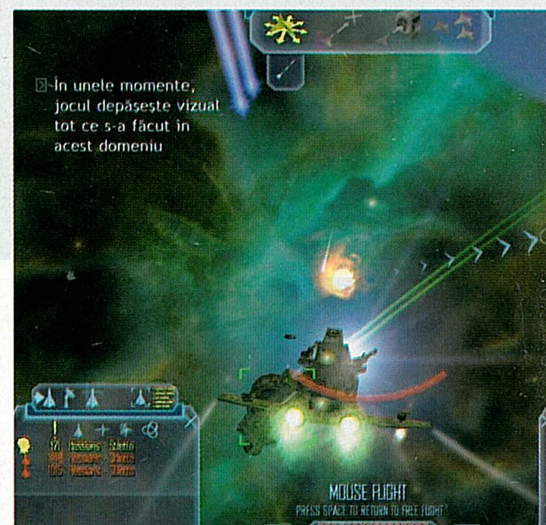
Spuneam la începutul articolului că sub masca de simulator spaţial al lui Freelancer se ascunde un RPG. Să vă explic similitudinile care m-au făcut să ajung la această concluzie: caracteristicile personajului sunt reprezentate de caracteristicile navei de care dispune la un moment dat, iar experienţa dintr-un RPG clasic se traduce în Freelancer într-un Pilot Value calculat în credite. Nava are un fuselaj şi un scut ale căror distrugeri pot fi redresate cu nanoboţi, respectiv baterii de rezervă, care sunt practic echivalentul poţiunilor de health şi mana dintr-un RPG obişnuit. Lupta propriu-zisă nu este doar un festival de click-uri ca în Diablo. Ea depinde mai mult de abilitatea jucătorului şi este mai spectaculoasă, dar în single player cel puţin totul se reduce, în cele din urmă, la cine are o navă mai mare şi arme mai tari.

După ce omorâţi inamicii, puteţi colecta obiectele lăsate aleator în urmă de către ei. Din nou RPG. Dar chiar dacă asemănările nu se opresc aici, asta nu înseamnă că Freelancer poate fi catalogat cu



Lupta este simplificată mult de schema de control bazată pe mouse și de aceea unii jucători au acuzat Freelancer ca ar fi prea arcade





În unele momente, jocul depășește vizual tot ce s-a făcut în acest domeniu





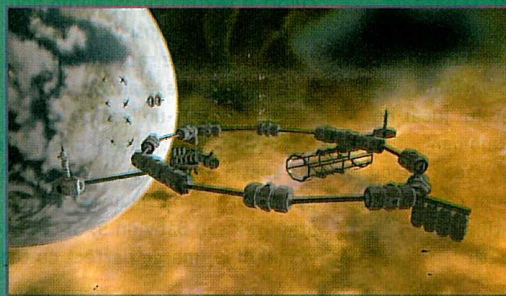


ACTIUNE/SPACE SIM

"Sub masca de simulator spațial al lui Freelancer se ascunde un RPG".

INGREDIENTUL MINUNE: E LUNG UNIVERSUL, BA E LAT

Ce este cel mai surprinzător la Freelancer este modul în care producătorii au reușit să creeze un univers imens care să fie viu și să îi capteze pe jucători mai mult decât a făcut-o oricare joc (chiar și Elite). Unul dintre "trucurile" folosite este denumirea sistemelor și planetelor folosind nume de regiuni și de localități de pe Pământ. Este și logic din moment ce cele cinci nave colonizatoare proveneau din regiuni cu o puternică identitate națională și/sau de rasă. Dar ce este important este că în momentul în care vă învârtiți între planete ca New London și New Tokio, sisteme ca Stuttgart, Cambridge și Texas, este imposibil să nu simțiți imediat o familiaritate care se va transforma rapid într-un sentiment extraordinar de apartenență la univers. Și vă va fi greu să vă dezlipiți de calculator pentru că veți simți că sunteți efectiv "acolo".



ușurință ca RPG: amestecul de comerț și lupte îl clasează între cele mai bune space sim-uri, chiar dacă nucleul dur al fanilor de simulatoare spațiale l-au criticat ca fiind prea "arcade".

Nu știu alții cum sunt, dar mie sistemul de control mi s-a părut absolut superb, combinația tastatură-mouse făcând poate pentru prima oară inutilă prezența unui joystick. Recunosc deschis că sunt unul dintre cei cărora până și Freespace 2 li s-a părut un joc în care navele erau greu de manevrat. Ce să mai vorbim de I-War. Dar arcade sau nu, mi se pare că libertatea în alegerea unei tactici este foarte mare în Freelancer: puteți opri motoarele și naviga doar prin intermediul inerției, eventual trecând în vederea din spate și trăgând doar cu turelele în inamici, puteți scăpa de rachete navigând "cu peretele" într-un câmp de asteroizi, puteți folosi doar thruster-ul sacrificând mobilitatea pentru scurte puseuri de viteză și multe alte abordări la care poate nici producătorii nu s-au gândit.

UNIVERSUL LA PICIOARELE VOASTRE

Lumea din Freelancer este imensă. Spațiul de joc, deși departe de a fi infinit vă va face să vă simțiți o părticică infimă de praf ce plutește în imensitatea cosmosului. Am oprit la un moment dat motoarele într-un câmp de deșeuri rămase de pe vremea colonizării: era atât de liniște încât se auzea cum scârțâie departe metalul care se comprima din cauza frigului. Ba chiar jur că am auzit și cum se rostogoleau butoaiele cu Boron în cala navei.

Paradoxal însă, vă veți simți rareori singuri în joc, chiar și în single player. Nave călătoresc non-stop de-a lungul și de-a latul galaxiei, cu scopuri bine definite, vorbesc între ele și cu voi. Poliția vă controlează cargo-ul să vadă dacă nu aveți marfă de contrabandă. Pirații vă amenință și vă cer să le predați marfa (legală sau nu) dacă vreți să scăpați cu viață. Coechipierii vă cer ajutorul. Este atât de mult zgomot uneori, încât veți ajunge să prețuiți momentele de liniște. Nici de călătorit nu veți prea călători singuri, pentru că singurul mod de a călători rapid în Freelancer este prin intermediul Trade Lane-urilor și Jump Gate-urilor care constituie arterele "rutiere" și nodurile de circulație ale universului de joc. Și uneori sunt suficient de aglomerate încât trebuie să stați la coadă. Iar alteori sunt pândite de bandiți care abia așteaptă să vă întrerupă călătoria. Am spus că sunt rapide, nu că sunt și sigure, nu?

Explorarea este o parte importantă a acțiunii din joc, în primul rând pentru că aveți nevoie de informații despre prețuri pentru a vă stabili o rută comercială profitabilă. Rute cu profit de 900:1 sau mai



Jocul are peste 4 ore de secvente cinematice in-game ceea ce dovedeşte printre altele versatilitatea engine-ului

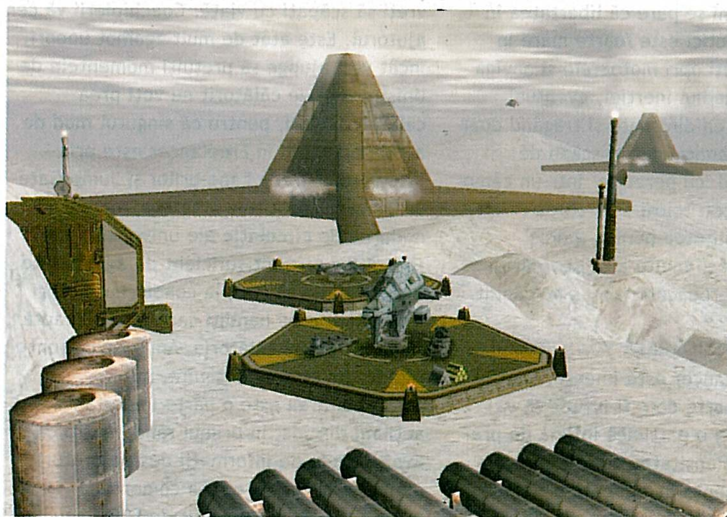






FREELANCER
(CONTINUARE)

mult sunt greu de găsit şi adesea implică peste 40 de "salturi" spaţiale între destinaţii şi o durată reală de 20 de minute pentru un drum. Asta dacă nu întâmpinaţi probleme cu piraţii sau cu legea. Descoperirea Jump Gate-urilor naturale sau a bazelor ascunse este un motiv în plus pentru a explora în detaliu lumea jocului. Asta pentru că este la fel de uşor sau chiar mai uşor să înaintaţi în nivel prin comerţ decât prin luptă. Este la alegerea voastră dacă vreţi să fiţi neguţători sau mercenari. Informaţii puteţi afla uneori de la NPC-urile din joc, care pot fi găsite doar la bordul crucişătoarelor, pe staţiile spaţiale sau bazele de pe planete. Poate că vă surprinde, dar Digital Anvil a reuşit să înghesuie pe un singur CD şi o întreagă panoplie de peisaje "de la sol", completă cu oraşe, interioare de baruri şi personaje. Chiar şi peste 4 ore de secvenţe cinematice randate cu motorul din joc. În ciuda unor texturi prea puţin detaliate şi a unor modele low-poly, toate aceste secvenţe care deviază de la vastitatea spaţiului către interioare parcă brusc claustrofobice creează o atmosferă pe care nu o veţi uita prea curând.

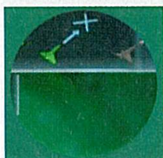


Scenele "terestre" şi "intermediare" sunt pe de altă parte şi o sursă de iritare. După ce aţi văzut de 20 de ori scena cu aterizarea de pe New London, veţi apăsa cu siguranţă tasta Escape pentru a trece peste ea. Acelaşi lucru este valabil şi în cazul discuţiilor dintre NPC-uri şi eroul nostru Edison Trent (cu vocea oferită de Ian Ziering - Steve, din Beverly Hills), care sunt atât de repetitive încât apăsarea Escape va deveni un tic necesar. O bază de date cu mai multe răspunsuri pentru Trent ar fi fost o idee bună, pentru că aşa pare o variantă monosilabică a autistului jucat de Dustin Hoffman în "Rainman". "Hello", "Aha", "Mhm", "Yes", "Good to know", "Thanks" sunt cam puţine cuvinte pentru a susţine o conversaţie, nu credeţi?

Dar vă veţi obişnui în cele din urmă sau veţi reuşi să filtraţi inconştient perioadele plictisitoare.

AUDIO-VIDEO

Din punct de vedere al tehnologiilor grafice, Freelancer este mult în urma ultimelor titluri (normal având în vedere că motorul grafic este vechi de cel puţin 2 ani) ceea ce nu îl împiedică să arate absolut superb. Modelele navelor par funcţionale şi au personalitate în ciuda texturilor şterse şi lipsite de detaliu şi în ciuda faptului că numără foarte puţine poligoane. Cosmosul nu este reprezentat realist, dar este, în lipsă de alt termen, atmosferic: câmpuri de asteroizi, ceaţă colorată, fundal cu galaxii multicolore, planete de culori şi texturi ciudate (din nou cam şterse şi întinse, dar ce să-i faci). Efectul de salt hiperspaţial este foarte bine realizat, ca şi călătoria printr-un Trade-Lane. Unele dintre secvenţele cinematice din spaţiu arată atât de bine încât par desprinse dintr-un episod din Star Trek sau Babylon 5. Şi ce este şi mai bine, merge perfect cu toate





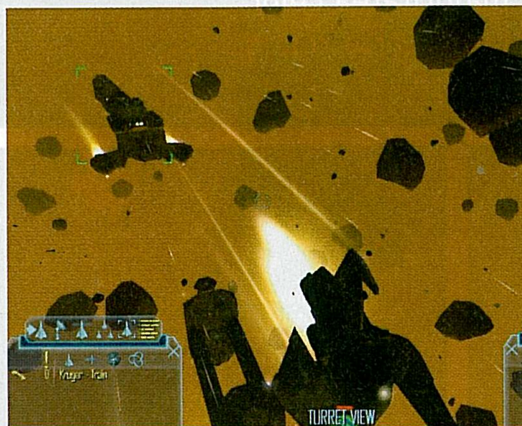
ZOOM
SETUL DE PICTOGRAME DIN PARTEA DE SUS A ECRANULUI VĂ FOLOSEŞTE PENTRU A AUTOMATIZA SARCINILE DE RUTINĂ, CA ANDOCAREA SAU NAVIGAREA CĂTRE O DESTINAŢIE ÎNDEPĂRTATĂ



Efectul traversării rapide a spaţiului prin Trade Lanes este foarte bine ales



Casă, dulce casă. Pentru o vreme, cel puţin





MULTIPLAYER

Încă de când apăsaţi pe butonul Multiplayer, producătorii se grăbesc să vă avertizeze că experienţa multiplayer se poate dovedi radical diferită de cea single player. Şi chiar este. Pe de o parte jocul este mult mai atractiv jucat cu adversari umani: se descoperă strategii, se fac alianţe, se construiesc relaţii sociale. S-ar putea chiar spune că este mai interesant decât Eve Online.

Ping-ul are o mai mare importanţă decât într-un FPS, pentru că, dacă diferenţele de latenţă sunt mari, navele se teleportează efectiv, ceea ce face imposibilă ochirea lor. Serverele sunt foarte instabile. Iar în momentul în care pierdeţi un personaj de level 20 pentru că cineva nu a făcut backup la baza de date veţi înţelege de ce experienţa multiplayer ni s-a părut ambivalentă. În plus (sau în minus),cheaturile din single player funcţionează foarte bine şi în multiplayer pentru că producătorii s-au gândit să lase gestiunea în seama clientului, chiar dacă personajele se salvează pe server. Cireaşa stricată de pe tort este că personajele "măsluite" contribuie semnificativ la alterarea serverului şi la creşterea numărului de crash-uri.

Bug-urile legate de sistemul de formaţie vă vor face să vă luaţi cu mâinile de păr: de exemplu, dacă aveţi şapte nave organizate în jurul navei voastre şi faceţi greşeala să docaţi pe o staţie spaţială, navele coechipierilor se vor prăbuşi în planeta de vizavi sau vor exploda lovindu-se de pereţii staţiei. Acest lucru se întâmplă destul de des şi cu navele controlate de calculator, în jocul single-player.

Limitarea la 128 de jucători şi cerinţele de sistem destul de ridicate pentru server nu au oprit însă proliferarea serverelor de Freelancer încă de la momentul apariţiei şi se pare că valul nici nu se va opri prea curând.

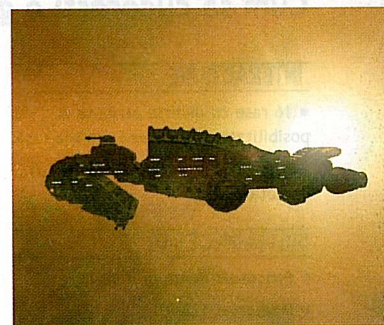
detaliile la maxim chiar şi pe un sistem pe care Unreal 2 ar merge cu un cadru la 24 de secunde.

La fel ca şi grafica, sunetul nu iese foarte mult în evidenţă, dar îşi face treaba cu brio, conferind personalitate personajelor, navelor şi evenimentelor din joc. Am pomenit deja de discuţiile "radio" dintre piloţi, fie ei neutri, aliaţi sau inamici şi de micile amănunte sonore care fac deliciul zborului liniştit printre asteroizi. Efectele de Jump Gate şi Trade Lane sunt şi ele extrem de potrivite, iar faptul că puteţi ajunge să diferenţiaţi navele după zgomotul motorului şi tipul de armă după sunetul pe care îl face când trage este o mărturie că producătorii au ştiut să îşi facă meseria.

LA FINAL

Freelancer adună elementele cele mai bune din Grand Theft Auto, Diablo şi Elite, unificându-le într-o aventură space opera care va rămâne un punct de referinţă în istoria jocurilor, în ciuda minusurilor inevitabile. Este un titlu care depăşeşte barierele genurilor şi demonstrează că există şi substanţă dincolo de grafică, că se poate totuşi face şi divertisment digital de calitate. Şi nu lăsaţi pe nimeni să vă convingă de contrariu.

Adrian Dorobăţ



EVALUAREGENERALA

+ sistemul de control
+ vastitatea jocului
- nu poţi fi "băiat rău"
- repetitivitatea unor secvenţe

JOCURIALTERNATIVE

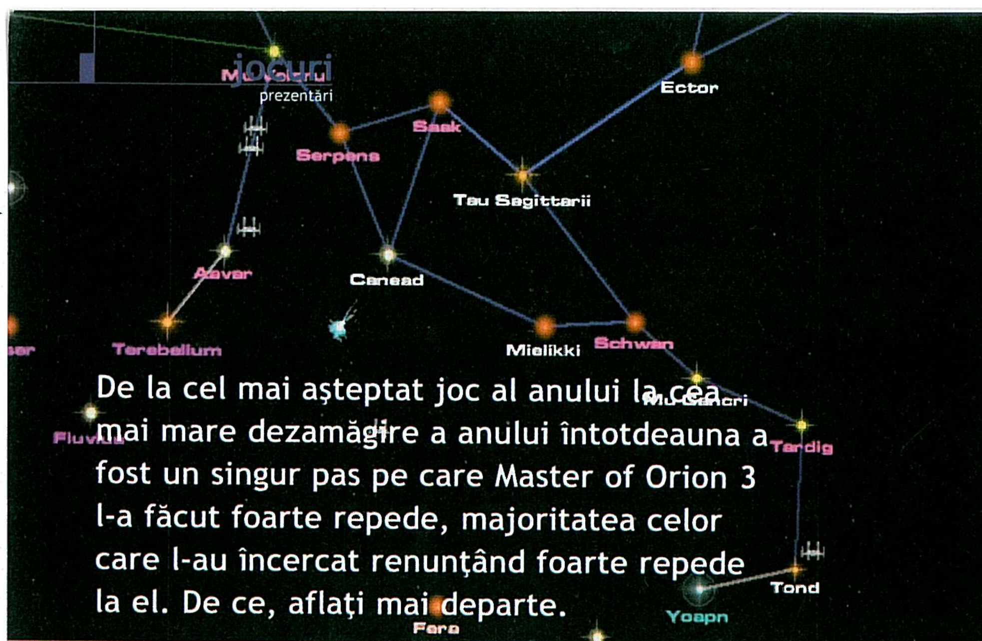
Freelancer

Hardwar

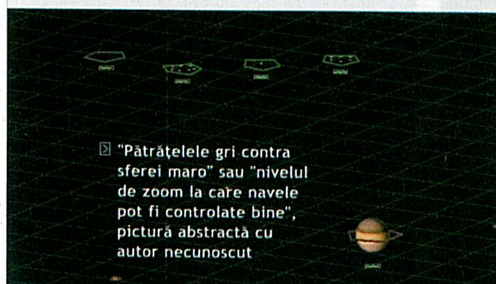
Freespace 2

VERDICTXTREMPC

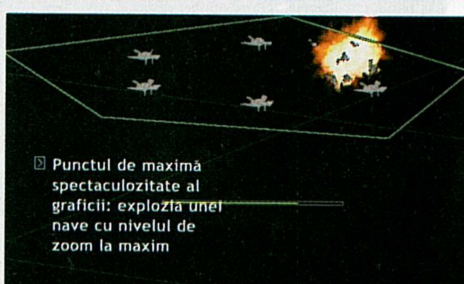
Freelancer stabileşte noi standarde în domeniul simulatoarelor spaţiale **9**



De la cel mai așteptat joc al anului la cea mai mare dezamăgire a anului întotdeauna a fost un singur pas pe care Master of Orion 3 l-a făcut foarte repede, majoritatea celor care l-au încercat renunțând foarte repede la el. De ce, aflați mai departe.



"Pătrățelele gri contra sferei maro" sau "nivelul de zoom la care navele pot fi controlate bine", pictură abstractă cu autor necunoscut



Punctul de maximă spectaculozitate al graficii: explozia unei nave cu nivelul de zoom la maxim

INGREDIENTUL MINUNE: 4X

4X este sintagma care descrie cele mai importante elemente ale unui joc de strategie, anume explorarea, extinderea, exploatarea și, nu în ultimul rând, exterminarea. Inspirat oarecum de Civilization al lui Sid Meier, Master of Orion a fost expresia perfectă a ideii și a generat câteva clone, unele mai reușite ca altele. Ambiția celor de la Quicksilver a fost de a adăuga un al cincilea X, experiența deosebită avută de jucător odată cu imersiunea într-un univers complex și credibil. Răutăcioșii ar putea spune că acest X vine mai curând de la Excel, pentru că jocul constă în mare parte din ecrane statice, însă aceeași acuzație a fost aruncată și asupra seriei Championship Manager și asta nu a împiedicat-o să fie una dintre cele mai de succes serii din istoria jocurilor.



PREȚ: 33EUR • PRODUCĂTOR: QUICKSILVER • PUBLISHER: INFOGRAMES • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: HTTP://MOO3.QUICKSILVER.COM

MASTER OF ORION 3

Cum să cucerești o galaxie în 255 de pași nu chiar așa de ușori

INTERACTIUNE

- 16 rase cu diverse atribute și posibilitatea de a creea propria rasă
- peste 300 de tehnologii ce pot fi cercetate

SISTEM NECESAR

- **Procesor:** Pentium II 300MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 1MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 8
- LAN: 8
- MODEM: 0

Unele dintre problemele jocului se pare că nu vor avea caracter permanent, de exemplu, s-a promis că se va pune la punct un manual revizuit ce se va putea găsi pe site-ul oficial. De asemenea, un viitor patch va elimina somnolența AI-ului și va face mesajele diplomatice mai explicite. Dacă acest lucru se va întâmpla curând, ne vom bucura, dar după ce jocul a fost amânat de atâtea ori pentru a fi complet finisat parcă nu ne-am fi așteptat să fie nevoie de așa ceva.

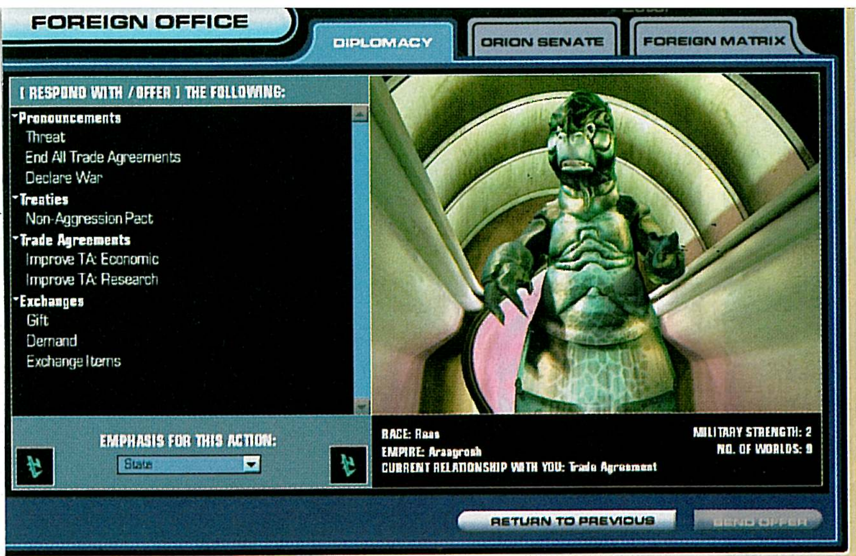
LUCRUL CARE ȘOCHEAZĂ ÎN PRIMUL rând este grafica, pe care, dacă o catalogăm ca urâtă, o lăudăm. Nu, urâtă nu este cuvântul, groaznică este o descriere mai bună, dar tot este departe de adevăr. Partea de administrare a imperiului este relativ normală, ba chiar ar putea fi drăguță, dacă harta galaxiei ar consta în ceva mai mult decât un fond negru cu cerculețe de diferite culori pe el. Partea în care se desfășoară luptele spațiale însă, este de-a dreptul atroce (în sfârșit, cuvântul pe care îl căutam), arătând de parcă cei de la Quicksilver au dormit pe toată perioada dintre Z80 și Pentium 4. Imaginați-vă un grup de mogâldețe informe deplasându-se cu o viteză dureros de mică și lansând raze de diverse culori una spre cealaltă, fiecare contact dintre o rază și o mogâldeață având ca rezultat emiterea unui număr roșu și în final, după emiterea unei cantități de numere roșii prea mare pentru un lucru atât de mic, mogâldețele tranformându-se într-o jerbă de pixeli, și ați înțeles cum arată o bătălie în Master of Orion 3.

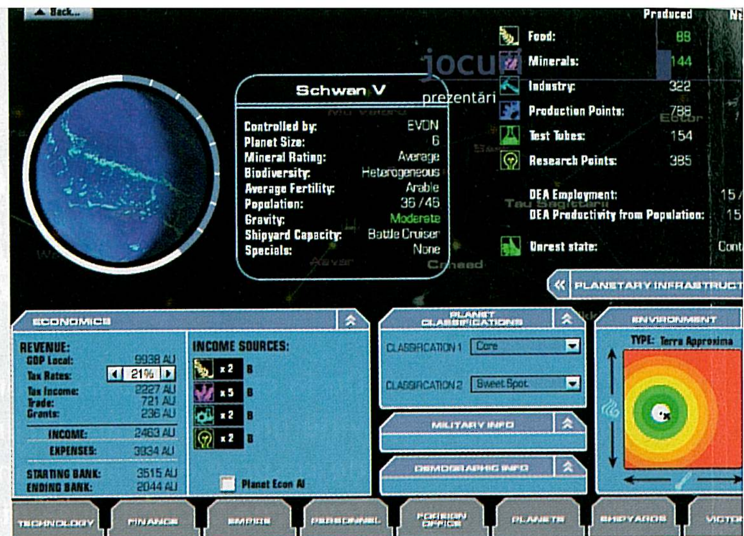
Dacă tot suntem la partea de luptă, trebuie spus că trecerea ei de la sistemul pe ture la cel în timp real mi se pare cel puțin inutilă, nu numai că nu adaugă nimic, dar reduce posibilitățile tactice la zero, făcând opțiunea de a lăsa conflictul să se rezolve automat să pară o idee bună. Printre mulțimea de minusuri închipuite de oamenii care vor să justifice capitularea în fața unui joc inferior grafic și mai complicat decât toate jocurile de anul trecut la un loc, acesta mi se pare unul real și foarte neplăcut. În Medieval, dacă îmi permiteți o comparație puțin forțată, bătăliile adaugă o nouă dimensiune și cresc extraordinar de mult senzația că ai în mână frâiele unui imperiu și conduci armate uriașe. În MOO 3 cele mai interesante sunt invaziile planetelor, care se fac tot într-un ecran static, dar oferă câteva opțiuni reale, cu impact atât asupra luptei, cât și asupra viitorului planetei.

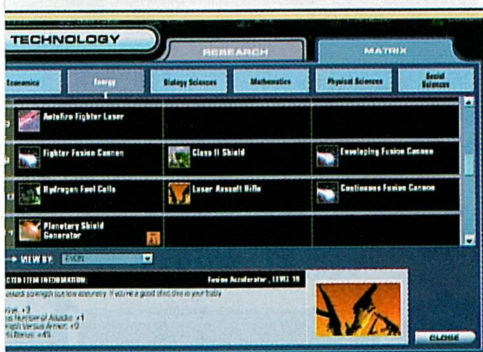
Trebuie să accentuez faptul că MOO 3 este cel mai complex joc pe care l-am văzut vreodată, iar ce este mult strică. Jocul în sine constă într-o serie de ecrane care reprezintă fiecare aspect al administrării unui imperiu galactic plasate într-o interfață care ar fi putut cu siguranță să fie mai bună, cel puțin modul în care, pentru a face ceva, trebuie deschisă o fereastră care deschide altă fereastră fiind de-a dreptul enervant.

Și nici că totul este suficient de bine explicat nu aș putea spune. Între manualul de 150 de pagini plin de erori pentru că are la bază o variantă mai veche a jocului, fișierul readme.txt care conține corecturile împreună cu alte explicații și notele explicative din interiorul jocului, MOO 3 nu este deloc ușor de învățat și înțeles, ceea ce pune o barieră în fața celor ce nu sunt dispuși să-și tocească nervii descifrând mistere care ar fi trebuit să le fie explicate de la început. Cel puțin un lucru bun face totuși și manualul, povestește ce s-a întâmplat de la sfârșitul jocului precedent pâna la începutul celui actual, o poveste destul de complicată menită în primul rând să explice starea foarte echilibrată de la începutul jocului.

Dacă jucătorul ar trebui să facă totul, o singură tură ar dura o oră











Strategie

"Constă într-o serie de ecrane care reprezintă fiecare aspect al administrării unui imperiu galactic".

întreagă, însă producătorii au făcut o treabă bună la automatizarea sarcinilor, iar asistenții pot fi puși să urmeze un anumit plan. O parte din sentimentul de implicare însă, se pierde, mai ales la capitolul cercetare științifică, pe care am lăsat-o până la urmă complet pe seama viceregelui. Nu poate fi selectată o anumită tehnologie dorită, ci numai câți bani se alocă unui domeniu, toate domeniile conțin lucruri utile, iar avalanșa de tehnologii care curge la fiecare tură face ca nici una să fie mai importantă. Procesul de construire de noi nave este cel mai afectat de viteza aberantă a progresului tehnologic, pentru că aproape de fiecare dată când se dorește construirea unei noi nave, trebuie proiectată una nouă. Ca și în celelalte jocuri din serie, putem creea navele așa cum dorim, însă construirea unei nave durează mai mult decât descoperirea unui nou tip de laser, așa că singura metodă de a ține pasul este aceea de a creea un nou tip de navă înainte de a comanda construcția. Din fericire, procesul de proiectare se poate face ușor în mod automat și are rezultate destul de bune.

Lucrul care ușurează foarte mult munca jucătorului, cel puțin după ce învață cum funcționează totul, este raportul pe care îl primește la începutul fiecărei ture cu cele mai importante evenimente. A fost prins un spion? Este cazul să trimitem o amenințare către cei care l-au trimis. Populația este nemulțumită? Mai scădem din taxe atunci, sau din caracterul opresiv al poliției care crește eficiența contra-spionajului. S-au descoperit rail-gun-ul, fermele hidroponice și noi tehnici de clonare? Nu ne interesează, se descurcă viceregele. Mai prost stă el cu imaginația în domeniul construcțiilor, motiv pentru care nu putem lăsa economia planetelor pe mâinile lui, o problemă mai mică decât ar părea la prima vedere însă.

În final, cel mai mare defect este, ca la aproape toate jocurile, inteligența artificială. Inamicii sunt cei mai apatici (sau cel puțin cei mai pacifiști) indivizi care pot fi imaginați. Ei se descurcă bine la construirea unui imperiu prosper și la apărarea acestuia, însă în nici un chip n-ar ataca, deși unii dintre ei au, teoretic cel puțin, temperament războinic. Incapacitatea lor de a-și duce până la capăt intențiile ofensive este, de asemenea, unul dintre lucrurile care umbrește pe nedrept și modul superb în care s-a implementat diplomația. Se poate întâmpla uneori ca un imperiu să declare război, însă cum nu se deranjează să și atace războiul se sfârșește curând, pentru a fi redeclarat câteva ture mai târziu și tot așa până se hotărăște jucătorul să îl atace. Altfel, diplomația funcționează foarte aproape de cea reală, cu excepția faptului că cei care se declară deranjați de un anumit lucru uită să precizeze și care este acesta, lăsându-ne să ghicim.

Dincolo de toate analizele și explicațiile logice, jocul a reușit să îmi fure total câteva zile din viață în care nu am făcut nimic altceva, calitatea cea mai importantă pentru un joc și cea mai greu de găsit în ultima perioadă. Este ceva extraordinar de captivant în el, care te face să te gândești că mai joci doar o tură și gata, dar apoi mai joci una și încă una, până te învinge somnul sau foamea. Aproape îmi vine să cred că partea cu cel de-al cincilea X s-ar putea să nu fi fost doar o frază inventată de un specialist în marketing.

Bogdan Bridinel



EVALUARE GENERALA

- inovator prin abordare, nu o simplă clonă
- captivant într-un mod aproape de neînțeles
- grafica este dintr-o epocă de mult apusă
- inamicii artificiali sunt mult prea pașnici

JOCURI ALTERNATIVE

- Master of Orion 3
- Star Trek: Birth of the Federation
- Civilization III

VERDICT XTREMPC

Cei care vor trece peste prima impresie vor descoperi un joc deosebit **8**

Degeaba ai la dipoziție o armată uriașă daca niciodată nu ai loc unde să o desfășori

De la creatorii seriei Commandos vine un RTS în care strângerea de resurse este abandonată în favoarea tacticii, însă nici aceasta nu este foarte complexă

Începutul misunii este unul dintre puținele momente în care armatele sunt frumos aliniate

PREȚ: 36EUR • PRODUCĂTOR: PYRO • PUBLISHER: EIDOS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.PRAETORIANSGAME.COM

STRATEGIE

PRAETORIANS

"Singurele decizii tactice ce se pot lua se referă la așezarea unităților într-un loc propice ambuscadelor".

Construirea imperiului roman dintr-o perspectivă neobișnuită

INTERACTIUNE

- 24 misiuni de singleplayer care urmăresc perioada de glorie a lui Iulius Cezar
- 3 civilizații diferite, dar structurate foarte asemănător

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 500MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 16MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 8
- **LAN:** 8
- **MODEM:** 0

ȘTIAȚI CĂ ROMANII SE ASCUNDEAU ÎN iarbă pentru a-și surprinde inamicii care treceau întâmplător prin zonă? Sau că cea mai sigură metodă de a distruge o legiune romană era de a plasa un grup de arcași în apele unui pârâu, în care legionarii nu ar intra nici dacă viața lor ar depinde de asta? Nici eu, dar am primit aceste lecții și multe altele jucând Praetorians.

Pentru a oferi posibilități tactice este într-adevăr nevoie de tipuri de terenuri diferite fiecare cu proprietățile sale și tipuri de unități cu diverse abilități, dar de ce s-a preferat conceperea unora complet imaginare în locul celor reale la care ne-am fi așteptat, nu-mi pot imagina. În ciuda faptului că cel mai comparabil ca idee cu Praetorians era modul tactic din jocurile Total War, cei de la Pyro au ales să se inspire mai mult din zona Warcraft, iar rezultatul este unul foarte ciudat. Singurele decizii tactice ce se pot lua se referă la așezarea unităților într-un loc propice ambuscadelor, de exemplu într-o pădure, de unde arcașii pot trage nestingheriți, însă cavaleria nu poate intra. Pentru a nu cădea în astfel de capcane este necesară utilizarea cercetașilor care folosesc un animal antrenat (de care sunt legați telepatic?) pentru a explora.

Înălțimea oferă bineînțeles avantaje, unele aberante chiar, mai ales dacă jucătorul a avut timp să își așeze trupele în formația cea mai bună. Acesta este de fapt singurul mod de a-ți așeza bine trupele, atunci când se deplasează unitățile nu păstrează formația decât în cadrul aceluiași grup, în timp ce grupurile se mișcă independent unul de altul. Asociat cu viteza foarte mare cu care mor trupele și imposibilitatea acestora de a se desprinde de adversari odată începută lupta, acest lucru face ca bătăliile surprinzătoare să fie absolut haotice, iar rezultatele lor negative. Și asta în ciuda pathfindingului excelent, posibilității de a stabili cu precizie traseul prin waypoint-uri și a faptului că Praetorians este primul joc în care unitățile trec una pe lângă alta perfect, fără a se ocoli de la distanțe prea mari sau a trece direct una prin alta.

Nu vă așteptați nici să vedeți bătălii spectaculoase pentru că toate hărțile sunt concepute conform aceleiași logici și constau în labirinturi de poteci înconjurate de păduri, foarte potrivite pentru lupte de gherilă, dar nu pentru bătălii în adevăratul sens al cuvântului. Trist, pentru că motorul grafic mai bun ar fi putut oferi bătălii mai spectaculoase decât cele din Medieval.

Campania urmărește viața lui Iulius Cezar, dar nu oferă bătăliile acestuia, ci unele imaginare, iar diferența dintre jucatul ei de la un capăt la altul și jucatul demo-ului de 24 de ori mi se pare minimă. Peisajul și geografia locului sunt diferite, așezarea inamicilor și a trupelor proprii sunt diferite și ele de fiecare dată, dar asta nu înseamnă că vei avea altceva de făcut. Praetorians este victima unei simplificări excesive, dar asta nu-l face nici măcar recomandabil începătorilor, pentru că este destul de dificil. Modul în care reușește să plictisească atât de mult, deși are toate datele pentru a fi captivant, mi s-ar părea de-a dreptul magistral, dacă ar putea fi calificat ca un merit.

Bogdan Bridinel

VERDICTXTREMPC

Mult mai puțin decât ar fi putut fi **7**









PREȚ: 23EUR • PRODUCĂTOR: UBISOFT • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT • WEB: WWW.RAYMAN3.COM

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Eroul fără membre dar cu un suflet mare este chemat să salveze universul din nou

INTERACȚIUNE

- 12 mini-jocuri separate de cel principal
- 5 puteri speciale alături de numeroase altele ce sunt disponibile oricând

SISTEM NECESAR

- Procesor: Pentium II 450MHz
- Memorie: 64MB
- Video: 16MB

JOC MULTIPLAYER

- PC: 1
- NET: 0
- LAN: 0
- MODEM: 0

O ÎNTREBARE PE CARE MI-AM pus-o de numeroase ori este de ce se limitează producătorii de jocuri la lucruri atât de familiare, de apropiate de realitate și până la urmă banale, atunci când practic numai imaginația este limita a ceea ce pot face. Poate pentru că imaginația este o limită mult mai importantă decât oricare alta pentru mulți. Ei bine, producătorii lui Rayman cu siguranță că nu suferă de această infirmitate. Un adevărat univers, nici măcar paralel, a izvorât din mințile lor, cu peisaje încântătoare și populat de ființe din cele mai ciudate, mari și mici, rele și bune, zburătoare, țopăitoare, vorbărețe, toate simpatice.

RAYMAN SARE ÎN AJUTOR

Era de așteptat deci, ca și eroul curajos care trebuie să salveze acest paradis de pericolele ce îl pândesc să fie unul deosebit, iar Rayman cel lipsit de membre cu siguranță că este. După ce în episoadele trecute l-a învins pe amiralul Razorbeard, el are în față o nouă provocare reprezentată de Black Lums, un fel de tomate zburătoare de culoare neagră. Sub conducerea întunecatului André aceștia au luat o formă mai apropiată de cea umană, confecționându-și din diverse materiale costume ce amintesc de sperietorile de ciori. Înfrângerea în luptă a unui asftel de exemplar are ca efect vizibil eliberarea Lum-ului din interior, care este însă absolut inofensiv.

Spre deosebire de alte jocuri, în care eroul negativ apare abia la sfârșit, în Hoodlum Havoc André este prezent alături de echipa băieților buni aproape pe durata întregii aventuri, după ce unul dintre prietenii lui Rayman îl înghite din greșeală. El nu se va sfii niciodată să facă tot felul de remarci sarcastice și să îl oblige pe bietul Globox, cel care l-a înghițit, să bea cantități neverosimile de suc de prune. Nu că cineva s-ar fi așteptat să îl oblige să bea cantități verosimile.

De remarcat faptul că personajele vorbesc normal acum, după ce în variantele precedente aveau o limbă de neînțeles, ca și personajele din Zanzarah sau The Sims. Dialogurile sunt în cea mai mare parte hilare, mai ales partea de început în care broscuța

INGREDIENTUL MINUNE: RAYMAN&FRIENDS



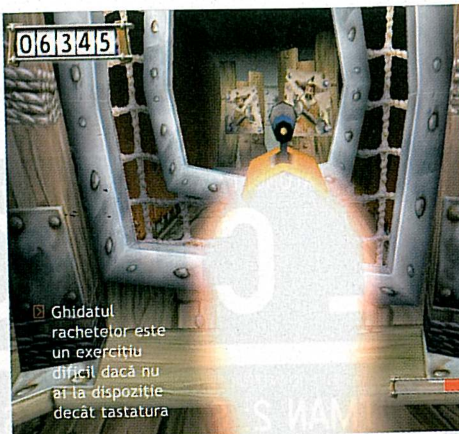
Ce este foarte atrăgător la toate jocurile din serie este această lume care refuză să se încadreze în orice convenție și locuitorii ei care fac vedetele de pe Cartoon Network să pară chiar mai serbede și lipsite de farmec decât sunt. În afară de Rayman, eroul legendar ale cărui fapte sunt cunoscute de toți, în distribuție mai apar și Murfy, insecta care veșnic are ceva de spus și Globox, partenerul credincios devenit dependent de suc de prune. Vocea lui Globox este dată de actorul John Leguizamo (Sid din Ice Age), în timp ce Murfy este interpretat de Billy West, un actor mai puțin cunoscut, dar la fel de convingător.



BONUS

Pentru și mai multă variație, pe parcursul jocului se pot acumula puncte (nu ar mai fost arcade dacă nu am fi strâns obiecte lucioase ce plutesc prin aer, nu?) pe care le putem folosi pentru a deschide unele mini-jocuri bonus. Cum Hoodlum Havoc nu depășește bariera celor 15 ore care sunt acum un standard pentru jocurile de acțiune, acest mod de a-i prelungi viața este binevenit, unele dintre joculețele bonus fiind chiar interesante. Numărul total este de 12, de la un arcade a cărui introducere spune că Rayman își aduce aminte de copilărie, pe vremea când totul era 2D, până la un FPS destul de bine realizat.





Ghidatul rachetelor este un exercițiu dificil dacă nu ai la dispoziție decât tastatura



Peisajul este foarte variat, deși se încadrează mereu în tema fantastică



În acest joc până și inamicii sunt simpatici

ARCADE

"Axată în principal pe efectuarea de sărituri și lupta cu raze și buline colorate, acțiunea jocului este de o varietate surprinzătoare".

zburătoare (sau ce-o fi) Murfy se ceartă cu manualul jocului. În unele momente se și exagerează, dar, pe de altă parte, simțul autoironiei care face ca unul dintre personaje chiar să spună la un moment dat "să-mi zici dacă exagerez" salvează și acest lucru.

NICI O CLIPĂ DE PLICTISEALĂ

În esență, axată în principal pe efectuarea de sărituri și lupta cu raze și buline colorate, acțiunea jocului este de o varietate surprinzătoare, ceea ce este probabil atuul său principal. De la săriturile normale la cele care folosesc urechile lui Rayman ca pe un elicopter sau cele printre platforme care te aruncă foarte sus până la luptele cu inamici în care poți acum să folosești eschivele tradiționale shooterelor partea "normală" este destul de variată în sine, dar este de fapt doar o mică parte din ce se întâmplă. Călătoritul cu un snowboard în interiorul unui tunel colorat de-a dreptul psihedelic, în susul unei cascade urmărit de pești piranha sau într-un pantof uriaș sunt doar câteva din micile secvențe de joc în joc pe care le veți întâlni.

De asemenea, există un număr de cinci puteri speciale care sunt disponibile doar în anumite momente, atunci când un inamic înfrânt sau un prizonier eliberat lasă în urmă o cutie în care se găsește un costum special. Fiecare are o anumită utilitate, cel roșu are pumni gigantici care sparg ușile altfel impenetrabile, cel verde poate lansa vârtejuri utile pentru a coborî unele platforme, cel galben are o șapcă cu elice, cel portocaliu lansează rachete ghidabile, iar cel albastru are un harpon ce poate fi folosit ca mijloc de transport într-un mod asemănător cu frânghia din Worms. Ca și celelalte abilități, toate sunt introduse la început într-un context simplu în care este clar cum trebuie folosite, pentru a fi integrate mai apoi în diverse puzzle-uri mai complexe.

O MÂNĂ DE AJUTOR

Dacă ne-am lua doar după ce am spus până acum, ați putea spune că Hoodlum Havoc merită nota 10, cu rezerva că unii ar putea să-l considere copilăresc. Nu că nu ar fi, dar spre deosebire de Harry Potter, Zanzarah și alți reprezentanți ai genului, Rayman 3 nu se complace într-o simplitate generatoare de plictiseală. Dar are și probleme reale, unele grave chiar. Dintr-un motiv de neînțeles butoanele de la mouse nu pot fi folosite, așa că este nevoie de o mână pentru deplasat, una pentru acțiuni (sărit, tras, etc.) și una pentru cameră. Eu fac parte din acea categorie de oameni (numiți în termeni populari "normali") care nu au decât două și nu am reușit să conving pe nimeni să mă ajute la manevrarea camerei așa că am lăsat-o să facă ce vrea, oricum așezarea ei în direcția care trebuie este un fel de joc în joc la care am pierdut aproape de fiecare dată.

Este greu de imaginat frustrarea generată de încercarea de a sări peste un hău în timp ce ecranul funcționează pe post de oglindă retrovizoare sau chiar de a vedea mai bine împrejurimile în timp ce camera a rămas înțepenită cine știe în ce zid. Iar ghidarea rachetelor printre obstacole concepute pentru un utilizator de gamepad folosind doar tastatura se aseamănă foarte mult cu aceea de a trece în stare de ebrietate un fir de ață printre urechile unui ac, stând pe acoperișul unui tren în mișcare și sprijinit de un bolnav de Parkinson.

Ce este trist este că acestea nu țin de jocul în sine ci de aspecte colaterale, legate în principal de faptul că nu s-a depus prea mult efort pentru a îl porta așa cum trebuie. Singurul motiv pe care mi-l pot imagina pentru acest dezinteres este prejudecata conform căreia utilizatorii de PC sunt mai ales adulți și prea puțin interesați de lucruri copilărești. Păcat că singurul joc de copii ce este interesant și pentru cei mari nu a găsit încredere în această privință nici măcar la producătorii lui.

Bogdan Bridinel

JOCURIALTERNATIVE

Rayman 3: Hoodlum Havoc

Zanzarah

Harry Potter and the Chamber of Secrets

EVALUAREGENERALA

+ acțiunea este foarte variată
+ amuzant și plin de imaginație
- dacă nu sunteți din Cernobâl sau n-aveți un gamepad, probabil că mai aveți nevoie de o mână pentru a-l controla bine

VERDICTXTREMPC

Ar fi putut fi superb, dar rămâne doar bun **8**

VREI SĂ APARĂ ÎN REVISTĂ ȘI ARTICOLUL TĂU? TRIMITE-L ATUNCI LA ADRESA CITITORI@XTREMPC.RO. MAXIM 300 DE CUVINTE!

CUVANTUL CITITORILOR

PRODUCĂTOR: EA PACIFIC — STRATEGIE

C&C GENERALS



COPLEȘITĂ DE RIDICOL DUPĂ EXPERIMENTUL FPS "Renegade", seria C&C părea un subiect destinat mitingurilor comemorative. Iată însă că apare un strănepot legitim, acest "Generals", voinic și rumen în obraji, isteț și iute, care preia inelul cu sigiliul familiei și ne înveselește nouă primăvara. "Generals" păstrează mult din spiritul străbunicului, moștenește inovațiile valoroase aduse de "Red Alert" și "Tiberian Sun" și implementează încă un element de role-playing, cel care dă și titlul proaspătului RTS. Pe măsură ce îți conduci trupele spre fapte de arme glorioase, avansezi în grad, ceea ce îți deschide un set de bonusuri extrem de utile.

U.S.A., China și G.L.A. sunt cele trei facțiuni care așteaptă cu sufletul la gură să valorifice talentul tău de strateg. Sunt concepute foarte echilibrat ca mod de dezvoltare și arsenale, argument solid pentru viitoare partide multiplayer, extrem de suculente. S-a renunțat la tiberium, culegem provizii cu elicopterul, camionul sau țăranul. Construim cu buldozerul sau țăranul. Atacăm cu supertehnologia aviatică americană, cu tancul chinezesc lent, dar aproape indestructibil, sau cu bioveninul arabului viclean. Atreides, Harkonnen, Ordos ? Doar un gând.

De fapt, atacăm foarte divers și avem o mare varietate de soluții pentru a ne apropria victoria. Și acesta este argumentul principal pentru rejucabilitate în campaniile de single player. Ajunși aici, reținem faptul că acestea din urmă sunt bine gândite, amuzante și nu foarte simple. Alt cuvânt bun merge spre grafică, un semi3D la zi, cam pretențios față de RAM, procesor și plăcuța video. 256/1,2/64, zic eu. Cel mai bun cuvânt e despre țăranul G.L.A. și nu explic nimic, vă las să-l descoperiți pe cont propriu. În concluzie, la 28-30 de ore de gameplay în single player C&C: Generals e sănătos, solid, amuzant și de mare viitor pentru multiplayer. Nu va detrona Age Of The Conquerors dar intră la experiențe obligatorii. Alături de Harley&Davidson, Saatchi&Saatchi, Procter&Gamble, și, de ce nu, N&D.

Autor: **Radu Caranfil**

VERDICT 9.5

PRODUCĂTOR: IO INTERACTIVE — ACTIUNE

HITMAN 2: SILENT ASSASIN





Prezentarea foarte personală, neinhibată și totuși extrem de sugestivă îi aduce lui Radu un Kingpin.

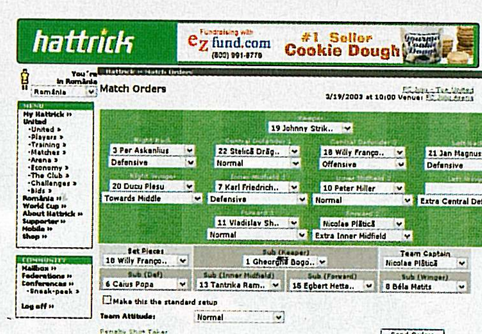
UN JOC DE EXCEPȚIE. CÂND am văzut demo-ul, nu jucasem Hitman 1 și nu știam ce vrea de la mine. Mi s-a părut absurd de ușor: am scos pistoalele și am împușcat tot ce mișca, terminând misiunea în mai puțin de 5 minute. Abia la sfârșit, când am primit rangul de "psychopath", mi-am dat seama că abordasem misiunea în mod greșit, dar n-am avut chef să o iau "da capo". Până ce, într-o după-amiază, m-a trezit din somn un amic entuziasmat. A dat buzna peste mine și a instalat rapid jocul. "Radule, e super tare. Ia uite, prima misiune. Te duci, îl sugrumi pe poștaș, îi iei țoalele și florile și poți să treci de bodyguarzi. Fără nu-știu-ce șampon șmecher! Hehe. Te percheziționează ăia la poartă da' tu lași armele acolo în boscheți, băiat deștept cum ești. Apoi mergi înăuntru și când iese din cameră mafiotul ăla, te ascunzi în firidă. Când vine înapoi îl sugrumi, îi iei hainele și poți să te plimbi prin casă fără să te ginească ceilalți! Numai să nu fugi...". Amicul meu îmi povestea și îmi demonstra. Eu eram bulversat și mă uitam la el cu o sprânceană ridicată, până ce am ridicat-o și pe cealaltă și am început să râd isteric când l-a omorât pe șeful mafiot lovindu-l în mod repetat cu propria lui crosă de golf. Rangul? "Professional". Aș fi crezut că asasinii profesioniști procedează altfel. Însă în joc nu contează cum îți atingi obiectivul, ci doar cât de discret. Libertatea de acțiune a jucătorului este totală, nemaiîntâlnită de la Deus Ex încoace. Grafica e lucrată excelent, jocul se mișcă bine și pe sisteme mai slabe, în concluzie 10 la capitolul tehnic. Dar per total? 9. Să nu îi deochem pe băieți până scot Hitman 3.

Autor: **Radu Paraschivescu**

VERDICT 9

PRODUCĂTOR: EXTRALIVES AB — MANAGER FOTBAL

HATTRICK



NĂSCUT ÎN 1997 DIN PĂRINȚI SUEDEZI, Hattrick-ul a evoluat, ajungând în 2003 cel mai bun manager de fotbal online de tip browser. Comunitatea din jurul acestui joc numără aproape 100.000 de manageri și este în continuă creștere. În țara noastră sunt 2.700 de manageri și de curând s-au deschis posibilități de expansiune până la 11.000 de echipe. Jocul este în mare parte un manager clasic. Astfel, pe parcursul unei săptămâni (reale) veți juca un meci de campionat, un meci de cupă sau amical, veți antrena jucători, investi în tineret, mării stadionul, cumpăra și vinde jucători etc. Principala calitate a acestui joc este faptul că sub aparenta sa simplitate se ascund lucruri foarte complexe. Astfel, unii manageri chiar dacă joacă jocul de 1-2 ani, tot mai află câte ceva nou. Meciul de duminică este punctul culminant al unei săptămâni de muncă. Înaintea meciului trebuie să vă decideți ce tactică veți folosi (4-4-2 cu mijlocașii laterali ofensivi, sau poate un 5-4-1 cu mijlocașii retrași, sau 3-5-2 cu un atacant mai retras, posibilitățile sunt limitate doar de imaginația dumneavoastră), care vor fi cei 11 magnifici, ce jucători vor fi rezerve, cum va aborda echipa meciul ("normal", "meciul cel mai important al sezonului" sau "luați-o mai ușor, băieți"). Odată meciul început, timp de 90 de minute cât durează el, nu mai puteți face nimic. Ei, nu chiar nimic. Puteți urmări meciul în direct, de fapt citiți un raport care se generează pe măsură ce apar faze de poartă. Dacă sunteți microbist și vă plac managerele de fotbal nu trebuie să ratați acest joc. Jocul are o mulțime de secrete pe care vă invit să le descoperiți la adresa www.hattrick.org. Atenție! Creează dependență. Și încă ceva: E GRATIS!

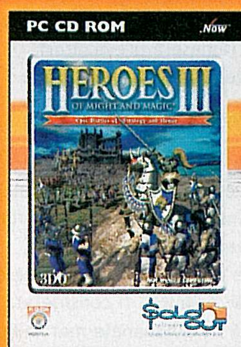
Autor: **Tătaru Vlad Adrian**

VERDICT 9.5

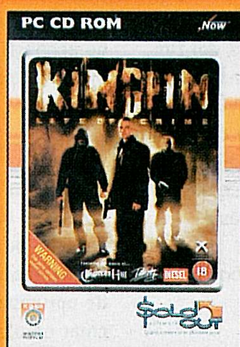
12 NUMERE LA PRET DE 11

UN JOC ORIGINAL GRATUIT

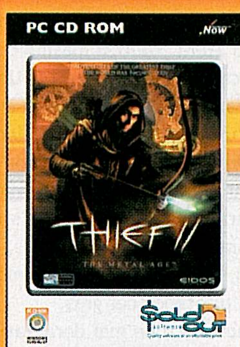
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III



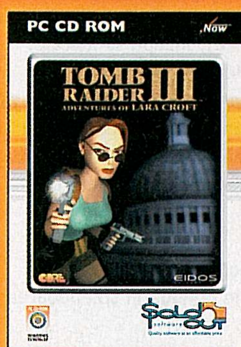
KINGPIN - LIFE OF CRIME



THIEF 2



TOMB RAIDER 3



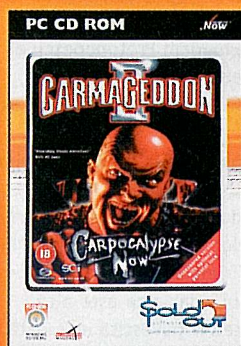
FALLOUT



MORTAL KOMBAT 4



CARMAGEDDON II



SACRIFICE



GIANTS - CITIZEN KABUTO





FII LUMINAT SI ABONEAZA-TE !

COMPLETEAZA TALONUL, URMEAZA ATENT INSTRUCTIUNILE INSCRISE PE EL SI TRIMITE-L APOI PE ADRESA REDACTIEI. IN NUMAI CITEVA ZILE VEI AVEA ACASA UN JOC ORIGINAL LA DISPOZITIA TA!

TIPII DE LA CABLU

SAU "STĂPÂNUL TURTURELELOR - PROLOG ŞI ANTILOG"

Dragă redacţie,
Mă numesc Adam Armando Filipusis. V-am mai scris mai demult şi am văzut că mi-aţi publicat scrisorile aşa că m-am simţit încurajat să vă scriu din nou. Vă voi povesti ce ni s-a întâmplat zilele trecute, când au venit tipii de la cablu, să pună Internet şi la noi în bloc.

Eram în faţa blocului, la soare. Fane se chinuia să desluşească o holografă, ştiţi, o imagine din aia cu flori şi mere amestecate la care dacă te holbezi mult începi să vezi chestii 3D. Făcea asta fără succes de vreo două zile, cu pauze. Încercase şi fără pauză, dar începuse să îi curgă sânge din nas şi drept urmare n-a mai primit desert pentru că a pătat covorul bej din sufragerie.

...FADE IN...

- Dă-mi şi mie să mă uit, îl trase de mânecă Vlăduţ.

Scos din transă, Fane îi aruncă o privire ucigătoare. Cel puţin în teorie. Când ai ochii atât de încrucişaţi încât pupilele se ciocnesc la baza nasului nu ai o figură foarte ameninţătoare.
- Eu mă uit prima, zise Cristinel, pe un ton care sugera că cine o contrazice o să aibă nevoie de cel puţin zece copci pentru capul spart şi o să intre involuntar în vacanţă de spitalizare pentru restul anului.
- Na, uită-te tu, oftă Fane. Eu mă las păgubaş. Cred că e defectă. Nu cred că există cineva care vede ceva în ea. Cu excepţia lui tata, adăugă el grăbit.

Maxim Prepeliţă, pasionat de asemenea curiozităţi, achiziţionase imaginea dintr-o călătorie în Bulgaria şi declarase convins că imaginea ascunsă reprezintă un car cu boi. Restul familiei nu îndrăznise să îl contrazică. Să pui la îndoială spiritul deductiv al lui Maxim Prepeliţă era ca şi cum ai fi contestat sfinţenia Papei de la Roma. O blasfemie pentru care erai trăznit pe loc.

Cristinel preluă fotografia, se uită la ea câteva secunde, apoi declară plictisită:
- E simplu. E o vază cu flori.
- Zi zău, chicoti frati-su. Recunoaşte că nu înţelegi nimic din poză.
- Da' de ce n-aş înţelege, se ofuscă artista. Pentru că sunt fată?
- Nu, pentru că ţii poza invers, zise Amiloaie, păstrându-şi părerile naiv misogine pentru el. Cristinel aruncă cu sterograma în el. Amiloaie o încasă abil în tâmplă cu tot cu rama de lemn, după care se crâmpoţi la faţă de parcă i se strepeziseră dinţii şi alunecă sub bancă. Vlăduţ şi Adam recuperară poza şi începură să o examineze concentraţi. Sub bancă, Amiloaie începu să chicotească, vag isteric. Nimeni nu îl băgă în seamă.
- E o pasăre, trase concluzia Adam.
- Ba e un liliac, îl contrazise Vlăduţ.
- Şi liliacul nu e pasăre, deşteptule?
- Nu, e mamifer, puse punctul pe "i" Vlăduţ. Pentru că naşte ouă vii, completă doct.

Amiloaie chicoti din nou. În alte condiţii, ar fi putut concura cu eroina din "Exorcistul". Mai ales că în timpul unei crize de astm devenea grena la faţă şi ocazional, făcea şi spume la gură.
- Hei, puştime! se făcu auzită o voce. Grupul deveni atent. Dintr-o maşină coborâseră doi tipi îmbrăcaţi în salopete negre. Unul era înalt şi slab, iar celălalt era scund şi gras. Lui Vlăduţ i se păru că seamănă cu nişte indivizi pe care îi mai văzuse undeva, dar nu ştia unde. Cel înalt le făcu semn să se apropie. Nimeni nu se mişcă:
- Nu primim bomboane de la străini, glăsui ameninţătoare Cristinel.
- Staţi liniştiţi că nu vă dă nimeni bomboane, zâmbi prietenos cel gras.
- Atunci de ce ne mai deranjaţi?

Amiloaie chicoti de sub bancă. Zâmbetul celui scund se transformă într-o grimasă.
- Suntem tipii de la cablu, zise el. Am venit să montăm o antenă pe terasă. Puteţi să îl chemaţi pe administrator să ne deschidă uşa de sus, de la zece?
- Nenea Cezar nu e acasă, e la băi, spuse Vlăduţ. Dar uşa e deschisă, pentru că nu are nimeni curaj să se ducă sus.
- De ce? se miră cel înalt ca o prăjină.
- Din... cauza păsărilor, şopti Fane, după ce se uită atent în jur. "Stăpânul Turturerelor" locuieşte pe terasă.
- Stăpânul cui? Ce tot vorbeşti acolo?
- A, un bătrân nebun care vorbeşte cu propria lui mână şi care creşte porumbei, se hotărî Cristinel să lămurească problema. Dar dacă v-am fi spus aşa de la început n-ar mai fi părut atât de înspăimântător, nu?
- Mie mi-e frică oricum de păsări, recunoscu cel înalt. Cel scund îi plesni o scaltoacă peste ceafă.
- Pămpălăule. Treci şi ia cablurile şi hai să mergem sus.

Prăjina îl privi tăios.
- Păsările sunt periculoase. Pot să sară la ochi, dacă vrei să ştii. Am avut un văr care a murit din cauza unei păsări.
- Nu-mi spune, i-a intrat în ochi când conducea, rânji scundul.
- Nu, a murit înecat cu o bucată de pui, dar te felicit pentru imaginaţia bolnavă. Acum iar n-o să pot dormi la noapte.

Conversaţia mai continuă şi în lift, dar încetă brusc la etajul zece, când, deschizând uşa, cei doi se treziră în faţa aceluiaşi grup de copii, care îi priveau tăcuţi.
- Cum aţi urcat zece etaje aşa repede? se miră cel înalt şi zvelt.

Grasul îl plesni din nou peste ceafă şi îi arătă din cap liftul de pe partea cealaltă a coridorului. De undeva de pe scări se auzi un chicotit agonic. Amiloaie, afectat de lovitura de cap, uitase de lift şi alergând pe scări se pomenise cu o criză de astm.
- Ce căutaţi, mă, aici? îi admonestă rotofeiul. N-aveţi lecţii?!
- Vrem să vedem şi noi cum se pune o antenă.
- Vreţi pe dracu. Ia, la o parte, să mergem să vedem unde punem antena asta.
Cei doi deschiseră uşa şi păşiră pe pietrişul de pe acoperiş. Copiii rămaseră prevăzători înăuntru, privind scena pe geamurile de la luminator.

***

Jurgen Trifoi avea o problemă principală: paranoia. Era convins că cineva vrea să îi fure o pereche de porumbei de atac şi să se îmbogăţească de pe urma puilor lor. Creşterea de porumbei de atac ar putea fi considerată chiar ea o problemă de persoanele mai naive, dar în momentul în care proprietarul porumbeilor are drept confident propria mână, este greu să te mai mire ceva în privinţa lui.
- Da, draga mea, n-o să ni-i fure nimenea, preţiosşşşşi noşşşştri porumbei. Pentru că avem grijă de ei. Ugu, ugu. Preţiosşşşşşiii... şuşoti Jurgen. Hector, dulăul maidanez crescut la înălţime şi extrem de iritabil de când fusese folosit ca ţintă pentru antrenarea porumbeilor pentru atacuri în picaj, începu să mârâie. Jurgen tresări ca picat cu ceară.
- Au venit să ne ia preţiosşşşiii! Hector, şo pe ei. Hector plecă asemenea unei rachete sol-sol îmblănite. Porumbeii, crezând că este vorba de un nou exerciţiu, decolară pe urmele lui.

***

Madam Letiţia Protopopescu, de la zece, văduvă, se admira în oglindă în splendoarea neglijeului.
- Urâtă nu sunt, casă am, nu merit şi eu, Doamne, un bărbat care să se bucure de mine?!

De undeva de sus se auzi un urlet prelung, pe două voci, apoi, agăţaţi de o antenă, atârnaţi de cablu, nici mai puţin de doi bărbaţi năvăliră prin fereastră. În urma lor, o cometă de blană şi pene se prăbuşi în gol. După nici cinci secunde, un câine purtat în gheare de un stol de porumbei se înălţă către acoperiş.

În mod normal, madam Protopopescu ar fi zis "Hâu!" şi ar fi dat ochii peste cap. În condiţiile de faţă, înălţă ochii spre cer şi zise din toţi rărunchii:
- Nu merit şi eu, Doamne, un milion de dolari?

Această mică introducere face parte din trilogia "Stăpânul Turturelelor" care mai cuprinde "Frăţia fratelui cel mare", "Cele două torturi" şi "Întoarcerea blegului", dar asta este altă poveste care ar putea fi povestită altă dată. Am însă o presimţire că luna viitoare va fi sub semnul Matrix.